Nintendo Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro

11/15 · Ausgabe 223 · € 4,50

4 194373 904501 11

Österreich € 5,10; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,30; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,90

N-ZONE

DE[illegible]SCHLA[illegible]S GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

DAS NEUE 3DS-ZELDA IM TEST!

THE LEGEND OF ZELDA Tri Force Heroes

Macht das Zelda-Prinzip im Mehrspieler noch mehr Spaß? Unser Test schafft Klarheit!

AUF 10 SEITEN!

LEGO VS. SKYLANDERS

Test-Duell: Welches Spielzeug-Abenteuer schneidet besser ab?

WEITERE TESTS FÜR Wii U & 3DS:

Dragon Ball Z: Extreme Butoden // Etrian Mystery Dungeon // Project Zero 5 // Animal Crossing: Happy Home Designer

DIE KOSTENLOSE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Jetzt auch im Windows Store

*Exklusiv auf Games TV 24: **tägliche** News-Show und **wöchentliche** Let´s Player-Show!*

Tägliche neue Gaming-Videos für PS4, XBOX ONE, Wii U, PC und Mobile.

Über 20.000 Videos in der Datenbank.

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Top! Weiter so und danke!«

»Mein eigenes Spiele-fernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

Downloaden im Windows Store

Erhältlich im App Store

Google play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Während wir nach wie vor geduldig auf neue Infos zu Links Wii-U-Abenteuer warten, bietet *Zelda: Tri Force Heroes* schon jetzt die Gelegenheit, zusammen mit Freunden auf dem 3DS ins Heldengewand zu schlüpfen und das Schwert zu schwingen. Doch die Frage ist: Kann sich der typische *Zelda*-Zauber in einem auf Koop-Mehrspieler getrimmten Spin-off überhaupt entfalten? Diese und alle weiteren Fragen beantwortet unser großer Test zum neuen 3DS-*Zelda*. Wii-U-Besitzer wird indes sicherlich brennend interessieren, wie sich die diesjährigen Toys-to-Life-Videospiele *Skylanders Superchargers* und *Lego Dimensions* so schlagen. Auf satten zehn Seiten testen wir die beiden Spielzeug-Kolosse genauestens und liefern euch sogar einen Direktvergleich der wichtigsten Disziplinen wie Figurenqualität oder Umfang der Starter-Kits. So könnt ihr diesen Herbst die beste Wahl für euch und eure Kids treffen!

Aber auch sonst liefern wir euch passend zur starken Herbstsaison zahlreiche Tests. Unter anderem haben wir uns durch *Project Zero: Die Priesterin des Schwarzen Wassers* gegruselt, in *Animal Crossing: Happy Home Designer* unser Talent als Einrichtungskünstler zur Schau gestellt, in *Etrian Mystery Dungeon* zahlreiche Verliese durchstöbert oder ein paar saftige Schellen mit Son Goku, Vegeta und Konsorten in *Dragon Ball Z: Extreme Butoden* verteilt. Außerdem erwarten euch ganze acht Seiten zu den aktuellen Hits im Nintendo eShop, von denen insbesondere *Shovel Knight: Plague of Shadows*, *Runbow* und *The Swindle* einen Blick wert sind. Im Vorschaubereich widmen wir uns derweil dem wahnsinnig ambitionierten Mobile-Projekt *Pokémon Go* und verraten euch unsere Spieleindrücke der ersten paar Welten von *Chibi Robo!: Zip Lash* für 3DS.

Wer hingegen schon immer wissen wollte, wie Nintendos interne Struktur aussieht und welche Abteilung für welche Spiele-Highlights verantwortlich zeichnet, wird in unserer umfangreichen Reportage fündig. Darin erläutern wir nicht nur, welche Funktion die verschiedenen Nintendo-Abteilungen einnehmen, sondern stellen euch auch kurz zentrale Personen des Konzerns vor. Zum Abschluss gibt es ein dickes Retro-Special zu *Zelda: Links Awakening* und wie gewohnt unsere Community-Rubrik sowie die Redaktionskolumne.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

Wir prüfen, wie viel Spaß der Mehrspieler-Ableger für 3DS bereitet.

Das große Plastikfiguren-Videospiel-Duell im Test! Wer gewinnt wohl?

Wir erläutern, wie Nintendos interne Entwicklungsstruktur aufgebaut ist.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  Diesmal gab es keinen Test, auf den das gesamte Team scharf war. Vielmehr gab es diesen Monat gleich mehrere Titel, die gerne zwei oder drei Redakteure getestet hätte. *Project Zero: Die Priesterin des Schwarzen Wassers* stach dabei besonders hervor, wobei auch *Lego Dimensions* und *Skylanders Superchargers* einige Interessenten hatten.
- **Zahl des Monats:**
  68. So viele verschiedene Skylander-Figuren (64) plus Skylander-Fahrzeuge (4) hat unser Redakteur Ben beim Testen von *Skylanders Superchargers* verwendet. Und mit jedem Ableger wächst unsere Redaktionssammlung weiter!
- **Knapp verpasst:**
  Ganz kurz vor Heftabgabe haben wir eine Testversion zum Adventure *Geheimakte Tunguska* für Wii U (nur als Download erhältlich) bekommen. Da die Zeit für einen ordentlichen Test zu knapp war, findet ihr diesen in der kommenden Ausgabe.

DAS TEAM

HEFTINHALT 11/2015

TEST | THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES

LUKAS
Ein hylianischer Höhenflug oder doch ein Strumpfhosen tragender Sturz auf die Schnauze? Wir testen den *Zelda*-Koop-Spaß!

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 14

3DS

Chibi-Robo!: Zip Lash 18

Mobile

Pokémon Go 16

TEST

Das Team 21
Meinungsmache 22
Release-Termine 24
Skylanders Superchargers vs. Lego Dimensions 40
So testen wir 20
Top-Spiele 54

Wii U

Extreme Exorcism (eShop) 64
Lego Dimensions 36
Nachspiel : Shovel Knight – Plague of Shadows (eShop) 62
Mario vs. Donkey Kong 2 (VC) 67
Medabots: Metabee & Rokusho (VC) 68
Nova-111 (eShop) 64
Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers 42
Rock 'n Roll Racing Off Road DX (eShop) 69
Runbow (eShop) 64
Sin & Punishment (VC) 63
Skylanders Superchargers 32
Star Tropics (VC) 69
The Swindle (eShop) 66
Year Walk (eShop) 67

3DS

Animal Crossing: Happy Home Designer 44
Dragon Ball Z: Extreme Butoden 52
Etrian Mystery Dungeon 48
Gotcha Racing (eShop) 68
Hatsune Miku: Project Mirai DX 50
Skylanders Superchargers Racing 34

ONLINE

Nintendo eShop 62

REPORTAGE & SPECIAL

Nintendo: Die Struktur des Videospiele-Giganten 66

RETRO

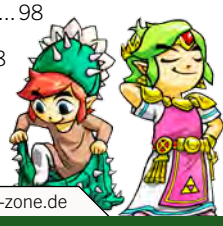
N-ZONE-Zeitreise 82
The Legend of Zelda: Link's Awakening 76

COMMUNITY

Interaktiv 84
Leserbriefe 90

FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98
Kolumne 96

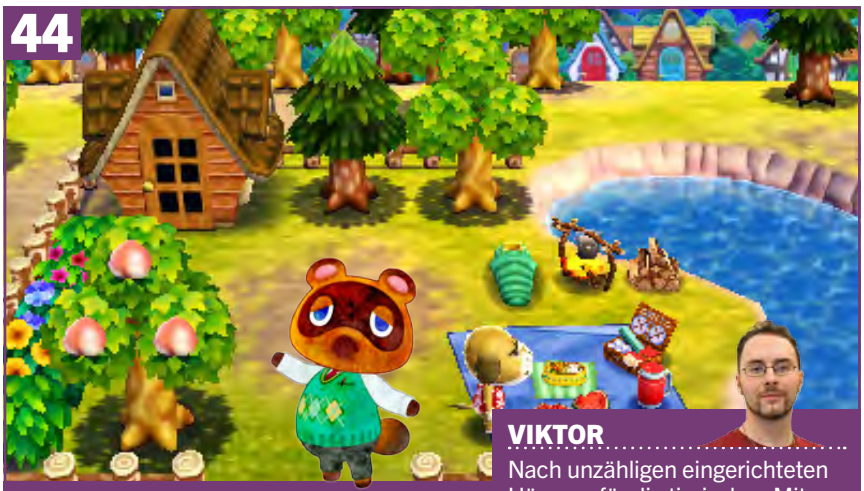


32

TEST | SKYLANDERS SUPERCHARGERS VS. LEGO DIMENSIONS

BEN

Zwei Tests und ein knallharter Detailvergleich – anschließend wisst ihr hoffentlich, welcher Titel wie für euch gemacht ist!



44

TEST | ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER

VIKTOR

Nach unzähligen eingerichteten Häusern für die tierischen Mitbewohner fällen wir unser Urteil über das Simulations-Spin-off.

76

RETRO | THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

MARCO

Weil's so schön war, gleich noch einmal *Zelda*: Wir erklären, warum *Link's Awakening* auch heute noch ein echtes Meisterwerk ist!

Alle Titel dieser Ausgabe

Angry Video Game Nerd 2: ASSimilation, Magazin .. 09
Animal Crossing: Amiibo Festival, Magazin 08
Animal Crossing: Happy Home Designer, Test 44
Chibi-Robo!: Zip Lash, Vorschau 18
Chromophore: The Two Brothers, Magazin 07
Dragon Ball Z: Extreme Butoden, Test 52
Elite Beat Agents, Magazin 09
Etrian Mystery Dungeon, Test 48
Extreme Exorcism, Online 64
Gotche Racing, Online 68
Hatsune Miku: Project Mirai DX, Test 50
Lego Dimensions, Test 36
Mario vs. Donkey Kong 2, Online 67
Medabots: Metabee 68
Medabots: Rokusho, Online 68
Mighty No. 9, Magazin 08
Nova-111, Online 64
Pikmin 4, Magazin 06
Pokémon Go, Vorschau 16
Project Zero:
Priesterin des schwarzen Wassers, Test 42
Rock 'n Roll Racing Off Road DX, Online 69
Runbow, Online 64
Shin Megami Tensei IV: FInal, Magazin 07
Shovel Knight: Plague of Shadows, Online 62
Sin & Punishment, Online 63
Skylanders Superchargers, Test 32
Skylanders Superchargers Racing, Test 34
Splatoon, Magazin/Community 09/85
Star Fox Zero, Magazin 07
Star Tropics, Online 69
Super Mario Maker, Magazin/Community 11/86/88
The Legend of Zelda: Link's Awakening, Retro 76
The Swindle, Online 66
Year Walk, Online 67

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINTENDO HAT EINEN NEUEN PRÄSIDENTEN

Biz Tatsumi Kimishima tritt das schwere Erbe des an Krebs verstorbenen Satoru Iwata an.

Nach der in Japan üblichen mehrwöchigen Wartezeit nach dem Tod eines Vorgesetzten gab Nintendo am 14. September offiziell die Nachfolge des am 11. Juli verstorbenen Satoru Iwata bekannt: Tatsumi Kimishima, 65, leitet ab sofort die Geschicke des japanischen Unternehmens. Kimishima startete seine Karriere 1973 im japanischen Bankwesen und wechselte 2000 als Financial Officer zu The Pokémon Company. 2002 stieg er zum Präsidenten von Nintendo of America auf, 2006 wurde er ebenfalls bei Nintendo of America CEO und Chairman. Ab 2013 war er in mehrfacher Funktion als Managing Director und General Manager der General Affairs Division und der Administration Division tätig. Mit der Bestellung Kimishimas geht eine massive Umstrukturierung des Unternehmens einher: Neben vielen weiteren Schritten werden unter anderem die beiden Kernstudios Nintendo EAD und Nintendo SPD unter der neuen Dachabteilung Nintendo EPD zusammengelegt. Zudem erhalten viele Nintendo-Größen wie Shigeru Miyamoto oder Genyo Takeda durch diese Umwälzungen neue Positionen. Kimishima hat aber angekündigt, im Kern Iwatas bereits angestoßene Geschäftsstrategie fortzuführen – also mehr Zusammenarbeit mit externen Studios und den Einstieg in den Mobile-Markt. Vorläufig ist der Vertrag des Neo-Präsidenten übrigens nur auf ein Jahr beschränkt; es wird sich zeigen, ob nach dieser Zeit ein jüngerer Manager das Zepter übernimmt.

PIKMIN 4 IST SO GUT WIE FERTIG

Biz Freunde der kleinen Aliens müssen sich womöglich nur noch bis zum nächsten Jahr gedulden.

Unendliche Weiten, ferne Welten: Schon nächstes Jahr kann man mit den süßen *Pikmin eventuell* wieder auf Entdeckungsreise gehen. Um das Überleben zu sichern, werden auch diesmal wohl wieder Heerscharen an kleinen bunten Helfern gebraucht, zum Schleppen neuartiger Lebensmittel. Wie Nintendos Entwicklungschef Shigeru Miyamoto in einem Interview im Juli ankündigte, würden die Entwickler stets daran arbeiten, den bunten Außerirdischen ein neues Spiel zu spendieren. Nicht einmal zwei Jahre nach Erscheinen von *Pikmin 3* für die Wii U soll der nächste Teil, so Miyamoto, schon so gut wie abgeschlossen sein. Große Frage hierbei wohl: Auf welcher Konsole wird man das denn genießen dürfen? Nachdem der aktuelle Wii-U-Titel sehr viel Zuspruch seitens der Fans erhalten hat, wäre ein weiterer Teil auf dieser Konsole durchaus denkbar, falls Nintendo sie noch nicht ganz abgeschrieben hat. Für die Fanbase der kleinen Pikmin wäre das die naheliegendste Lösung. Die Japaner lassen sich hierbei jedoch nicht in die Karten blicken, somit steht auch einem Release auf der/dem Nintendo NX nichts im Wege, auch wenn für diese(n) noch keinerlei Details bekannt sind. Egal wie sich Nintendo am Ende entscheidet, *Pikmin* bleibt wohl eines der süßesten Strategiespiele des Hauses. Schon der dritte Teil begeisterte mit einer knuffigen Story und noch knuffigeren Charakteren. Für *Pikmin*-Neulinge und -Fortgeschrittene ist der dritte Teil der Reihe auf jeden Fall eine gute Möglichkeit, um die Mechaniken zu verstehen, Obst zu sammeln und die Zeit bis zum Nachfolger zu überbrücken.

STAR FOX ZERO VERSPÄTET SICH

Wii U Kein Fuchs unter dem Weihnachtsbaum. Dafür aber ein Retro-Action-Adventure.

Fox, Falco, Peppy und Slippy kehren zurück, wenn auch wesentlich später als erwartet. *Star Fox Zero* könnt ihr nun offiziell vom Weihnachtswunschzettel streichen, denn in die Zukunft kann auch Santa Claus nicht reisen. Vom ursprünglich geplanten 20. November 2015 verschieben die Entwickler den Ausflug des allseits beliebten Fuchses nun ins nächste Jahr, um genau zu sein aufs erste Quartal 2016. Shigeru Miyamoto hat sich sogar persönlich zu der drastischen Maßnahme geäußert: „Obwohl wir bisher der Ansicht waren, dass die Entwicklung gute Fortschritte macht, sind wir nun zu der Überzeugung gelangt, dass wir ein wenig mehr Zeit brauchen, um an verschiedenen Bereichen zu arbeiten." Natürlich gut für das spätere Spielerlebnis, aber schlecht für ungeduldige Fans, will man sich doch vor allem der Videosequenzen annehmen und das Dualscreen-Konzept sowie das Leveldesign verbessern. *Star Fox Zero* fällt somit für das wichtige Weihnachtsgeschäft aus. Nintendo muss nun auf andere Blockbuster wie *Mario Tennis: Ultra Smash* oder *Xenoblade Chronicles X* vertrauen. Aber lasst euch von der *Star Fox*-Hiobsbotschaft nicht das Fest vermiesen, im eShop der Wii U findet ihr sicher einen guten Ersatz für den haarigen Weltraumpiloten und seine Freunde. Ein Spiel, das womöglich noch vor Ende des Jahres erscheinen könnte, aber nicht zu den großen Titeln gehört und das Christfest wohl nicht retten wird: *Chromophore: The Two Brothers*. Schon lange auf PC erhältlich, kommt das Abenteuer im Game-Boy-Grafikstil endlich auch für die Nintendofans auf die Wii U. Spätestens in den ersten Monaten des neuen Jahres soll man das Action-Adventure im *Link's Awakening*-Stil genießen können.

Kindheitserinnerung pur: *Chromophore*s Stil erinnert stark an die Game-Boy-Zeiten. Wie geschaffen für Nintendo-Konsolen, bis jetzt aber nur für PC zu haben.

SHIN MEGAMI TENSEI IV FINAL ANGEKÜNDIGT

3DS Ab 2016 kann man wieder im postapokalyptischen Tokio um sein Leben kämpfen.

Was braucht ein Rollenspiel als Allererstes, um erfolgreich zu sein? Richtig, eine dramatische Story – und kaum eine japanische Serie erzählt ausgefallenere Geschichten als *Shin Megami Tensei*. Entwickler und Publisher Atlus hat nun einen neuen Teil der *Shin Megami Tensei*-Reihe angekündigt. Dafür hat er jedoch zuerst einmal 15.000 Nachrichten über das Thema auf Twitter gefordert. Dank riesiger Fanbase war das nur ein kleines Problem und Freunde der japanischen Rollenspiele freuen sich nun vermutlich wie Honigkuchenpferde. Zum Spiel: Lasst euch nicht vom Namen täuschen, denn das RPG soll keine Neuauflage des schon bekanten *Shin Megami Tensei IV* werden. Die *Final*-Version wird ein komplett neues Game, angesiedelt im Tokio des mysteriösen Jahres 203X, in dem man sich über bekannte Charaktere wie Navarre freuen darf. Dieser wird jedoch als kleines grünes Wesen erscheinen, um den Ereignissen im Vorgänger auch gerecht zu werden. Mehr Informationen und möglicherweise auch Gameplay-Material wird Atlus bei einem baldigen Livestream zeigen. Sogar ein Erscheinungstermin ist bereits preisgegeben worden. In Japan können die Fans das Rollenspiel schon am 20. Februar 2016 ergattern. Wann es in den westlichen Geschäften zu bekommen sein wird, ist noch unbekannt. Aber euer N-ZONE-Team hält euch über alle zukünftigen Infos natürlich auf dem Laufenden.

Auch ein hübsches Artwork zum Japano-Abenteuer ist bereits aufgetaucht: Dieses lässt schon neue oder auch altbekannte Charaktere durchsickern.

NINTENDO NICHT MEHR UNTER TOP-100-MARKEN

Biz Von Platz 100 im Jahr 2014 geht es 2015 noch weiter nach unten.

Schlechte Nachrichten für den Mario-Konzern: Unter den in jedem Jahr durch das US-amerikanische Marketingbüro Interbrand berechneten 100 wertvollsten Marken der Welt taucht Nintendo das erste Mal seit dem Beginn der Aufzählung im Jahr 2001 nicht mehr auf. 2014 hatte es das Unternehmen mit Platz 100 noch ganz knapp in die Liste geschafft. Interbrand erklärt Nintendos Abstieg mit dem zu zögerlichen Start des Videospiele-Konzerns im Mobile-Markt und dem generellen Versäumnis, sich dem schnell wandelnden Spielemarkt anzupassen. Nintendo hatte bis zu unserem Redaktionsschluss noch kein offizielles Statement zum Ausscheiden aus der Aufzählung veröffentlicht. Interbrand berechnet das Ranking der Top-100-Marken durch den sogenannten Markenwert, der unter anderem durch das Ansehen eines Unternehmens bei den Fans sowie die Finanzkraft des angebotenen Produkts oder der Dienstleistung berechnet wird. Auf den führenden Plätzen der 2015er-Liste finden sich unter anderem Apple, Google, Coca-Cola, Microsoft, IBM, Toyota, Samsung, General Electric, McDonald's und Amazon. Ob es Nintendo durch den Mobile-Start wieder zurück in die Aufzählung schaffen wird, bleibt abzuwarten.

MIGHTY NO. 9 HAT EINEN RELEASETERMIN

Wii U/3DS Und auch das Datum für *Animal Crossing: Amiibo-Festival* wurde endlich festgelegt.

Freut euch, denn nach langer Terminschieberei hat *Mighty No. 9* endlich ein festes Erscheinungsdatum. Die digitale sowie die Retailversion des durch Kickstarter finanzierten Spiels erscheinen am 12. Februar 2016. Unser Retro-Experte Marco konnte das Spiel auf der vergangenen Gamescom bereits ausgiebig ausprobieren, war jedoch nicht übermäßig angetan. Zu viele kleine Makel trennen es bisher von der Brillanz anderer 2D-Hüpfer. Wer sich die Zeit bis zum geistigen *Mega Man*-Nachfolger mit einem Brettspiel vertreiben will, sollte nun aber aufmerksam lesen. Der *Animal Crossing*-Ableger *Amiibo Festival* bekam vor kurzem nicht nur einen neuen Trailer spendiert, sondern – die Würfel sind gefallen – passend dazu den 20. November als Erscheinungstermin. Jetzt bleibt nur noch zu hoffen, dass das Spiel auch mit *Mario Party* und Co. mithalten kann. Das bisher Gezeigte wirkte nämlich wenig berauschend.

Animalischer Multiplayerspaß und kunterbunter Platformer – gleich zwei kommende Spiele haben einen Releasetermin erhalten.

HAL LABORATORY EROBERT TWITTER

Biz Spät, aber doch, zwitschert der Kultentwickler mit dem Rest der Videospielewelt um die Wette.

In der Welt der Unternehmensführung gilt heutzutage: Wer in den sozialen Netzwerken nicht auffällt und seinen Auftritt durch regelmäßige Updates pflegt, ist für den Großteil der Leute praktisch unsichtbar. Bei allen Firmen hat sich das aber anscheinend noch nicht herumgesprochen. Während Facebook inzwischen auch von den meisten Netzwerkverweigerern zähneknirschend mit Inhalt befüllt wird und Videos auf Youtube zum guten Ton gehören, haben noch nicht alle die Bedeutung des Kurznachrichtendienstes Twitter erfasst. Spät, aber doch, passt sich das eng mit Nintendo zusammenarbeitende Studio HAL Laboratoy (*Kirby*-Serie, *Super Smash Bros.*, *Boxboy!*) nun den Gegebenheiten an und startet mit einem eigenen Account in die Welt der zwitschernden Vögel – bisher jedoch nur in japanischer Sprache. Während inzwischen bereits eine stattliche Anzahl an Posts zusammengekommen ist, begrüßt das Unternehmen in seinem ersten Eintrag erst einmal alle Fans, bevor im zweiten Tweet klargestellt wird, dass man nicht direkt auf die Nachrichten der Follower reagieren wird. Warum, sei dahingestellt, denn gerade der rege Austausch zwischen den Parteien ist es, der Twitter normalerweise ausmacht. Nintendo geht übrigens mit gutem Beispiel voran und ist selbst schon seit vielen Jahren auf Twitter unterwegs und zwar weltweit in einer Vielzahl von Sprachen. In der deutschen Variante etwa werden regelmäßig neue Trailer verlinkt, Informationen wie Erscheinungstermine oder Neuankündigungen bekannt gegeben oder es wird auf besondere Aktionen des Unternehmens hingewiesen.

ANGRY VIDEO GAME NERD 2 ASSIMILATION ANGEKÜNDIGT

Biz Das zweite Spiel des Internetstars wird ein Sequel zu *Angry Video Game Nerd Adventures*.

***AVGN 2: ASSimilation* ist per ulkigem Trailer auf Youtube angekündigt worden.**

Nach deutlich über 100 Episoden der Youtube-Serie, einem Film und einem eigenen Spiel erscheint demnächst ein weiteres Spiel über James Rolfe – besser bekannt als Angry Video Game Nerd. Bei *AVGN 2: ASSimilation* handelt es sich um ein Sequel zu *Angry Video Game Nerd Adventures*, das wieder von FreakZone Games entwickelt und von ScrewAttack Games veröffentlicht wird. Der erste Titel erschien im September 2013 für PC auf Steam und vor rund einem halben Jahr dann auch als Download-Titel für Nintendo 3DS und Wii U – in den USA. James Rolfe ist ein Retro-Fan und so ist das Spiel ein Jump & Run im 8-Bit-Stil mit jeder Menge Anspielungen auf Klassiker wie *Mega Man* und *Castlevania*. Trailer und Titel zeigen, dass sich der Humor eher an Erwachsene richtet. FreakZone Games hat zwar in der Vergangenheit bekannt gegeben, dass wieder für Nintendo-Konsolen entwickelt wird, eine endgültige Bestätigung der Versionen für 3DS und Wii U steht jedoch noch aus. Laut Trailer erscheint der Titel noch im Winter 2015.

SPLATOON: HACKER ZERSTÖREN SPIELDATEN

Wii U Inoffizielle Mods können die Speicherdaten am Match beteiligter Spieler zerstören.

Schlimm genug, wenn ein Entwickler einen Bug im Spiel belässt, der die Speicherdaten der Spieler zerstören kann. Im Falle von *Splatoon* ist Nintendo aber vollkommen unschuldig. Eine Gruppe von Hackern hat sich dran gemacht, zusätzliche Skins, Waffen und andere, nicht autorisierte Objekte in den Mehrspieler-zentrierten Titel einzubauen. Das Problem: Dadurch gefährden sie massiv den Spielspaß anderer Tintenspritzer, denn landet man zusammen mit einem Mods nutzenden User in einem Match und beendet dieses im falschen Moment, kann dies den eigenen Spielstand zerstören. Konkret tritt das Problem auf, sobald das Spiel versucht, eine gemoddete Figur in der Lobby zu platzieren. Bisher halten sich die Meldungen zu diesem Problem zum Glück noch sehr in Grenzen, anscheinend benutzen nur eine Handvoll Spieler den Mod. Allerdings sollten *Splatoon*-Besitzer darauf achten, das Match zu Ende zu spielen und erst dann in die Lobby zurückzukehren, sobald der gemoddete Inkling nicht mehr im selben Match wie man selbst ist.

Den Oktolings-Mod erkennt man an den Tentakelhaaren der Figuren. Sollte man einer solchen Figur über den Weg laufen, ist dringend Vorsicht geboten!

N-ZONE-STECKBRIEF #03

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Commander Khan

ERSTER AUFTRITT:
Elite Beat Agents (Nintendo DS, 2007)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Elite Beat Agents (Nintendo DS, 2007)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Vollführt anstatt der männlichen die Tanzmoves der weiblichen Agenten.

KURZBIOGRAFIE:
Über die Herkunft des Anführers der Elite Beat Agents ist kaum was bekannt. Der Mann mit der harten Schale führt seine Agenten und die Divas aber mit souveräner Hand und verfügt über einen weichen Kern, wie seine Reaktion auf das Schicksal der Familie in der Mission „Ein Weihnachtsgeschenk" beweist.

TRIVIA: Hat man alle Missionen auf allen Schwierigkeitsgraden gemeistert, so steht einem in *Elite Beat Agents* fortan Commander Khan als spielbare Figur zur Verfügung. Im Mehrspielermodus tritt er als er selbst und als sein (mehr schlecht als recht) maskiertes Alter Ego Mr. X auf.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig Nerd-geprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen!

791: Aziza, reisendes Kamel und Teppichverkäufer aus der *Animal Crossing*-Serie, ist in Europa und den USA weiblich, in Japan aber männlich.

792: Gracia, die modebewusste Giraffe, trifft dasselbe Schicksal. Auch sie ist in der japanischen Version männlich und bei uns weiblich.

793: In Japan erschien eine offizielle Soundtrack-CD zu *Doshin the Giant*. Das Kuriose daran: Diese enthält fast ausschließlich Melodien, die im Spiel selbst nicht zu hören sind.

794: Die Entwicklung der psychedelisch-bunten Hintergründe der Kampfbildschirme in *Earthbound* benötigte volle zwei Jahre und wurde von einem einzelnen, motivierten Entwickler getätigt.

795: Shulk, der Held aus *Xenoblade Chronicles*, hat Angst vor Maden. Dies erfährt man in einem der optionalen Gespräche zwischen ihm und seinem Freund Reyn, die man über die Welt verteilt findet.

796: Nintendofans, die sich das Geld für den öffentlichen Nahverkehr sparen wollen, hätten im vergangenen Jahr Urlaub in Russland machen müssen: Bald nach dem Erscheinen der ersten zwölf Amiibo-Figuren fanden experimentierfreudige Spieler heraus, dass sich mit den Nintendo-Sammelfiguren U-Bahn-Schranken in Moskau ohne den Kauf eines Tickets öffnen ließen. Nintendo hilft beim Sparen!

797: Das ikonische Nintendo-Steuerkreuz wurde von Entwickler-Legende Gunpei Yokoi erfunden und patentiert. Seinen ersten Einsatz hatte der praktische Knüppel im Game&Watch-Spiel *Donkey Kong*.

798: Shigeru Miyamoto, seines Zeichens das kreative Genie hinter Super Mario und einer der wichtigsten Männer in der Videospiele-Branche fährt täglich mit dem Fahrrad zur Arbeit. Sehr löblich! Aber nicht nur das: Er besaß bis zum heutigen Tag noch nie ein eigenes Auto.

799: Prinzessin Peach trägt offiziell den Rekord „Am häufigsten in Spielen aufgetretene weibliche Figur in der Welt der Videospiele".

800: Schüttelt man in *Kirby's Adventure Wii* die Wii-Fernbedienung, bevor das Anfangsvideo startet, so erscheint anstatt der rosa Variante eine andersfarbige Version des kultigen Kullerknödels.

SONY-PRÄSIDENT

SIEHT KEINE ZUKUNFT AM HANDHELD-MARKT

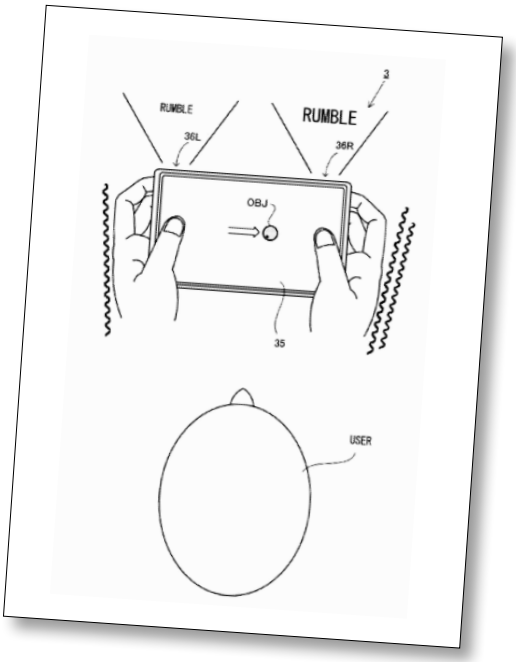
Biz Ein erbitterter Kampf um den Thron: Und der unbestrittene Gewinner ist das Smartphone.

Dass die PS Vita einem Nintendo 3DS in Sachen Verkaufszahlen nicht das Wasser reichen kann, ist klar. Sony Präsident Shuhei Yoshida zieht laut neusten Interviews nun einen Schlussstrich für das Handheld-Geschäft seiner Firma. Natürlich nicht nur wegen der Absatzstärke der Nintendo-Konsolen, sondern vor allem wegen der stark ansteigenden Nutzung von Smartdevices. Handys sind täglicher Begleiter, stets dabei, und passen praktischerweise perfekt in die Hosentasche. Hinzu kommt die immer größere Auswahl an Spielen in den Appstores. Yoshida äußerte sich zu diesem Problem ziemlich klar in einem Interview: „Ich hoffe, so wie viele von Ihnen, dass die Kultur der portablen Konsolen sich weiterhin fortsetzt, aber das Klima ist – wegen der großen Dominanz des Mobile Gamings – momentan nicht gut für uns." Hält Yoshida tatsächlich sein Wort, überlässt er damit Nintendo den kompletten Handheld-Markt, zumindest hinsichtlich dedizierter Spielekonsolen. So Nintendos neue Konsole NX tatsächlich auch im Handheld-Sektor zum Einsatz kommt, ist der Sony-Verzicht auf diesen Markt wohl eine erfreuliche Nachricht für den Mario-Konzern. Es bleibt aber abzuwarten, wie Nintendo sich die Zukunft der tragbaren Geräte abseits der Smartphones wirklich vorstellt.

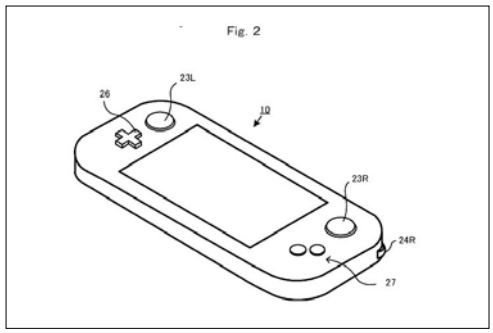
Nicht so viel Absatz wie der beim DS, aber trotzdem erfolgreich: Der Nintendo 3DS.

NEUE NINTENDO-PATENTE AUFGETAUCHT

Biz Die nächste Welle der augenscheinlich unendlichen Anzahl an sehr interessanten Nintendo-Patenten rollt an.



Noch weiß keiner, wie der/die/das kommende Nintendo NX aussehen wird. Aber immerhin kann man sich anhand der zahlreichen und häufig von Nintendo eingereichten Patente schon einmal ein Bild davon machen, was sein könnte. Während wir in der letzten N-ZONE Nintendos Pläne für Archievement- und Aufnahme-Services vorstellten, stehen diesmal Controller-Konzepte im Mittelpunkt. Die vielleicht kurioseste Idee: Anstatt der gewohnten Schultertasten könnten uns in Zukunft kleine Scrollräder an deren Position entgegenlachen, die sich jedoch bei Bedarf auch klicken lassen. Uns fielen auf Anhieb diverse nützliche Funktionen dafür ein. Eine weitere Idee ist ein Touchpad, unter dessen Oberfläche mehrere voneinander unabhängige Vibrationsmotoren arbeiten. Auf diese Weise soll es möglich sein, individuell auf verschiedene Berührungen des Bildschirms zu reagieren. Weniger einleuchtend erscheint die Idee von Bewegungssensoren an den beiden Seitenrändern des Controllers. Mit deren Hilfe sollen die Abstände zu Gegenständen oder den eigenen Fingern festgestellt und daraufhin Bewegungen in das Spiel übertragen werden. Wie genau das funktionieren soll, können wir uns aktuell aber noch nicht wirklich vorstellen. Aber wie bereits erwähnt: Nintendo lässt sich häufig neue Ideen patentieren, damit andere Hersteller ihnen diese nicht vor der Nase wegschnappen. Das heißt aber nicht, dass diese Ideen jemals Realität werden.



Auf den neuen Patentzeichnungen sind unter anderem Schulterräder anstatt der gewohnten Druckknöpfe zu sehen.

SUPER MARIO MAKER KNACKT DIE MILLION

Wii U Nintendos Jubiläumstitel hat sich in gut drei Wochen über eine Million Mal verkauft.

Der *Super Mario Maker*, den Nintendo im Zuge des 30. Jubiläums von *Super Mario Bros.* entwickelt hat, verkaufte sich innerhalb von gerade einmal drei Wochen über eine Million Mal! Darunter fallen sowohl digitale Verkäufe als auch der Absatz von Box- und Bundle-Versionen. Der Leveleditor hat sich damit in etwa so schnell verkauft wie *New Super Mario Bros. U* und *Super Mario 3D World*. Kreative Spieler haben mit dem Editor mehr als 2,2 Millionen Levels gebaut und veröffentlicht. Dabei wurden über 75 Millionen Durchläufe erzielt. Jeder Spieler hat somit durchschnittlich rund zwei Levels gebaut und 75 gespielt. *Super Mario Maker* ist seit dem 11. September digital und als Disc-Version erhältlich und wir sind uns sicher, dass es sich weiterhin blendend verkaufen wird.

CLUB NINTENDO ENDGÜLTIG DICHT

Biz Ab sofort sind alle gesammelten Sterne endgültig wertlos.

Was lange angekündigt war, ist jetzt Realität: Der Club-Nintendo-Service wurde beendet. Jeder, der seine eifrig gesammelten Sterne im Sternekatalog noch nicht gegen Prämien eingetauscht hat, guckt nun also in die Röhre. Stattdessen erwartet einen auf der entsprechenden Nintendo-Homepage jetzt ein Hinweis, der auf den nahenden Start des Nachfolgeprogramms aufmerksam machen soll (siehe Ausschnitt rechts). Wie genau dieser neue Dienst aussehen und wie er heißen wird, war zu Redaktionsschluss noch nicht bekannt. Er soll aber deutlich offener ausfallen als bisher und die diversen Nintendogeräte sowie Smartphones, Tablets und PCs intensiver miteinander vernetzen. Spannend!

EDLE BOOKAZI

IM PREMIUM-FORMAT

Auf 164 Seiten

- **Gerät optimal einrichten**
- **Emails, Fotos, Videos und Musik: so geht's!**
- **Die besten Apps**
- **Speicherdienst iCloud-Drive optimal nutzen**

Nur € 9,99

WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:

Auf 164 Seiten

- Galaxy-Modelle im Detail
- Das Setup Schritt für Schritt erklärt
- So genießen Sie Musik und Videos optimal

Nur € 9,99

Auf 180 Seiten

- Nikon-Kameras im Überblick
- Das richtige Zubehör
- Die wichtigsten Techniken
- Randvoll mit Praxis-Tipps und Guides

Nur € 12,99

NES

computec MEDIA
EDITION

Auf 164 Seiten

Kaufberatung: So finden Sie die beste Drohne für sich

Wie Drohnen die Welt verändern und was die Zukunft bringt

Gesetze kennen und beachten

Eigene Drohne bauen und Flugrouten progammieren

Nur € 12,99

Auf 164 Seiten

- Apple Store nutzen
- Die wichtigsten Apps
- Ebooks, Musik, Videos, Games
- Leicht verständliche Workshops

Nur € 9,99

Auf 164 Seiten

- Zahlreiche Praxis-Tipps zum Microsoft-Betriebssystem
- Das neue Startmenü von Windows 10 im Detail erklärt

Nur € 9,99

Alle Bookazines bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

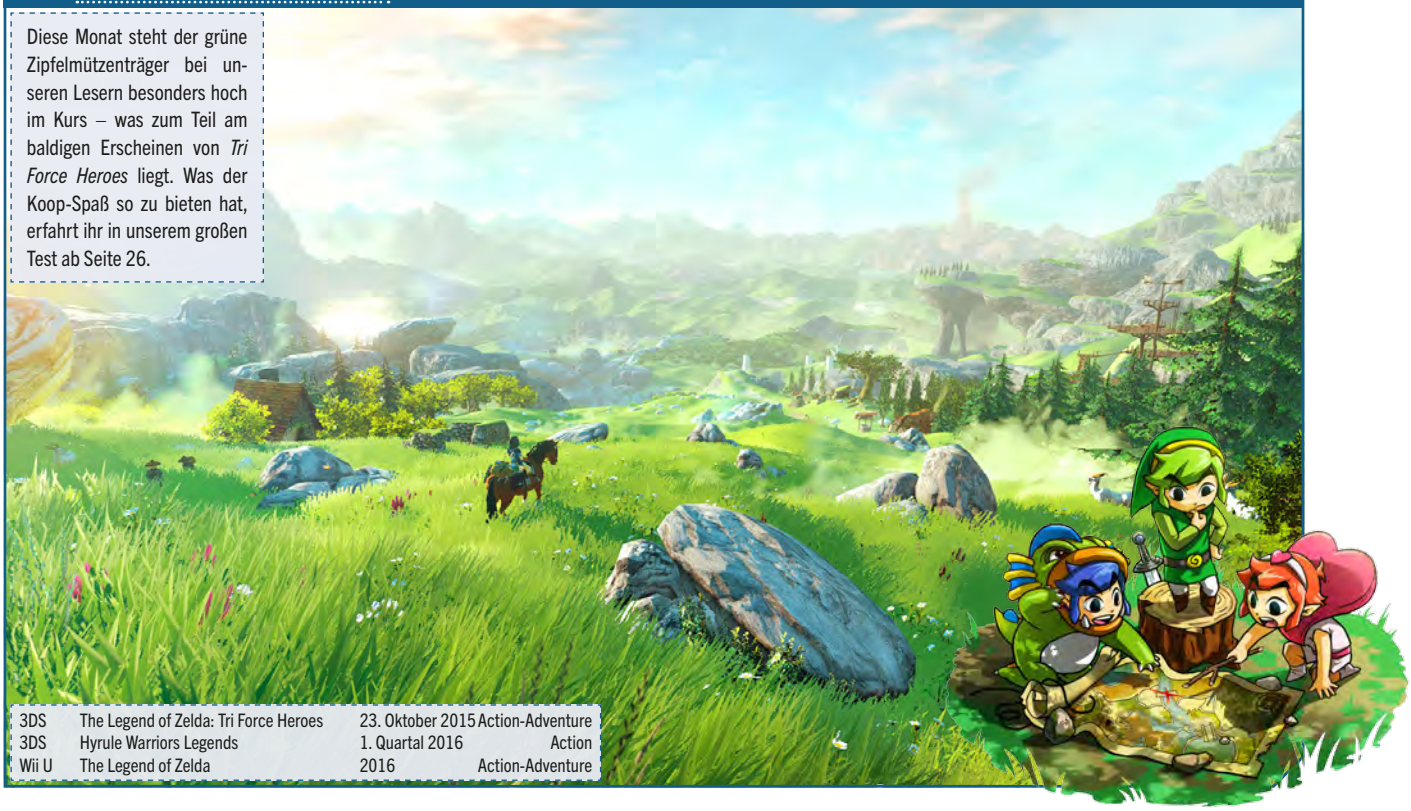
Oder einfach digital lesen:
epaper.computec.de

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2015/2016

Diese Monat steht der grüne Zipfelmützenträger bei unseren Lesern besonders hoch im Kurs – was zum Teil am baldigen Erscheinen von *Tri Force Heroes* liegt. Was der Koop-Spaß so zu bieten hat, erfahrt ihr in unserem großen Test ab Seite 26.



3DS	The Legend of Zelda: Tri Force Heroes	23. Oktober 2015	Action-Adventure
3DS	Hyrule Warriors Legends	1. Quartal 2016	Action
Wii U	The Legend of Zelda	2016	Action-Adventure

2 SUPER MARIO (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action(-Adventure) **Termin:** 2015/2016

Während *Super Mario Maker* unseren Lesern derzeit schon viel Freude bereitet (siehe Charts rechts), steht im November bereits Marios nächster Auftritt an.

Wii U	Mario Tennis: Ultra Smash	20. November 2015	Sportspiel
3DS	Mario & Luigi: Paper Jam Bros.	Frühjahr 2016	Rollenspiel
Wii U/3DS	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016	2016	Sportspiel

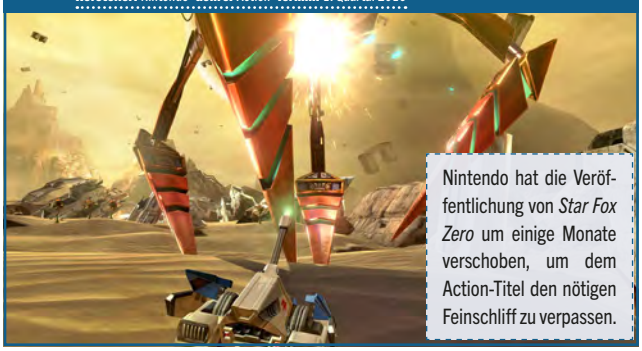
3 XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 4. Dezember 2015

Nicht mehr lange, bis das Riesen-Rollenspiel bei uns erscheint. Zur Überbrückung der Wartezeit spielen wir noch mal den Vorgänger mittels Wii U VC.

4 STAR FOX ZERO (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 1. Quartal 2016



Nintendo hat die Veröffentlichung von *Star Fox Zero* um einige Monate verschoben, um dem Action-Titel den nötigen Feinschliff zu verpassen.

5 FIRE EMBLEM (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel/Strategie **Termin:** 2016

Neuigkeiten zu den *Fire Emblem*-Spielen sind immer noch rar gesät.

3DS	Fire Emblem Fates	2016	Strategie
Wii U	Genei Ibun Roku #FE (Arbeitstitel)	2016	Rollenspiel

6 YO-KAI WATCH (3DS)

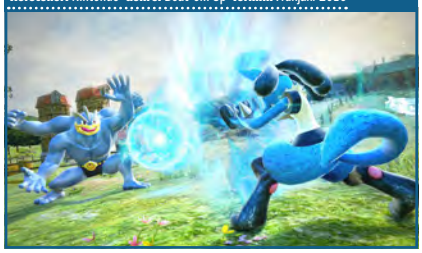
Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2016

7 YOOKA-LAYLEE (Wii U)

Hersteller: Playtonic/Team17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** Oktober 2016

8 POKÉMON TEKKEN (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** Frühjahr 2016



9 FINAL FANTASY EXPLORERS (3DS)

Hersteller: Square Enix **Genre:** Action-Rollenspiel **Termin:** 29. Januar 2016

10 LEGO MARVEL'S AVENGERS (Wii U/3DS)

Hersteller: Warner Bros. Interactive **Genre:** Action **Termin:** 29. Januar 2016

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (Wii U) — SATURN

1 SUPER MARIO MAKER
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 10/15
Spielspaß: 85%
Schon nach 3 Wochen hat sich das neue *Mario* weltweit bereits über 1 Mio. Mal verkauft!

2	YOSHI'S WOOLLY WORLD	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 83%
3	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
4	LEGO DIMENSIONS	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros. Inter.	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 79%
5	MARIO PARTY 10	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%
6	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
7	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
8	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
9	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
10	SKYLANDERS SUPERCHARGERS	Entwickler: Vicarious Visions Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 82%

TOP 10 LESER (Wii U)

1 SUPER MARIO MAKER
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 10/15
Spielspaß: 85%
Auf der Wii U basteln unsere Leser derzeit gerne viele kreative *Mario*-Levels. Wir übrigens auch.

2	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
3	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
4	YOSHI'S WOOLLY WORLD	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 83%
5	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
6	LEGO DIMENSIONS	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros. Inter.	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 79%
7	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
8	SKYLANDERS SUPERCHARGERS	Entwickler: Vicarious Visions Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 82%
9	HYRULE WARRIORS	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
10	DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%

TOP 10 VERKAUF (3DS) — SATURN

1 ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/15
Spielspaß: 76%
Dank des Spin-offs ist der *Animal Crossing*-Wahn erneut ausgebrochen.

2	POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
3	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
4	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
5	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
6	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
7	POKÉMON X UND Y	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
8	SUPER MARIO 3D LAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
9	MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 84%
10	THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D	Entwickler: Grezzo/Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%

TOP 10 LESER (3DS)

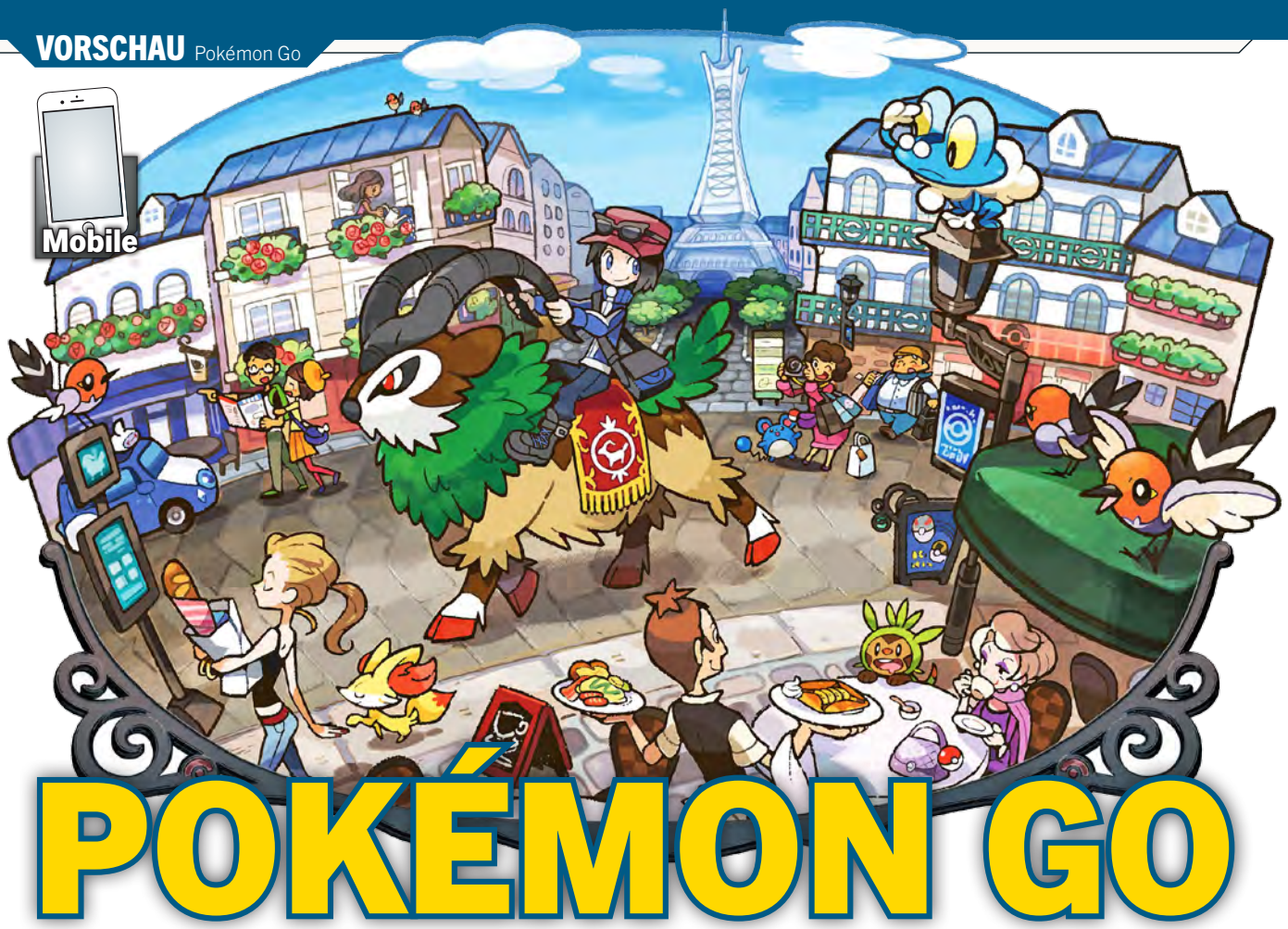
1 POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/14
Spielspaß: 86%
Bei unseren Lesern wird lieber gesammelt und trainiert als eingerichtet.

2	ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 76%
3	THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D	Entwickler: Grezzo/Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
4	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
5	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
6	XENOBLADE CHRONICLES 3D	Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 85%
7	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
8	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
9	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
10	PUZZLE & DRAGONS Z/SUPER MARIO BROS. EDITION	Entwickler: GungHo Online Ent. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/15 Spielspaß: 87%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**



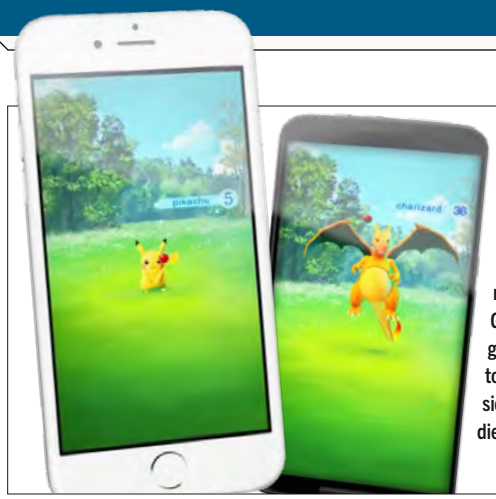
POKÉMON GO

Rollenspiel Der Traum vieler *Pokémon*-Fans ist es seit jeher, die Taschenmonsterchen in der echten Welt zu erleben. *Pokémon Go* könnte diesen Wunsch nun tatsächlich Realität werden lassen.

Wir setzen die Partyhüte auf, blasen in die Papiertröten und rufen laut „Premiere!“: Mit *Pokémon Go* startet die N-ZONE hochoffiziell in Nintendos Mobile-Zeitalter, also Spielen für Smartphones und Tablets. Fünf Titel dieser Art will Nintendo zusammen mit Neo-Partner DeNa in Zukunft veröffentlichen; und dabei gehört *Pokémon Go*, genauso wie die in einigen Teilen der Welt bereits erhältliche Mobile-Version von *Pokémon Shuffle*, noch gar nicht zu diesen angekündigten Spielen. Das auf Augmented-Reality-Technik setzende Abenteuer entsteht nämlich nicht bei DeNa, sondern in Kooperation mit Niantic. Das in San Francisco ansässige Studio wurde 2010 als Google-Teilunternehmen gegründet und machte sich schon bald durch den Mobile-Titel *Ingress* einen Namen. Dieses basiert – Überraschung! – ebenfalls auf Augmented Reality, ebenso wie alle anderen Projekte wie etwa Niantics Erstlingswerk *Field Trip* oder der aktuelle Titel *Endgame*. Die Idee in allen Projekten ist eine ähnliche: Spieler laden sich die jeweilige App auf ihr mobiles Gerät und bekommen ab dann angezeigt, wenn sich ein spielrelevantes Element in der Nähe befindet; im Falle von *Ingress* etwa kulturell bedeutsame Objekte wie berühmte Gebäude, Statuen, Kunstwerke oder Ähnliches. Gemeinsam mit ebenfalls spielenden Mobile-Besitzern vernetzt man sich daraufhin, um bestimmte Aufgaben zu lösen. Seit August 2015 arbeitet Niantic losgelöst von Google und ihr erstes Solo-Projekt *Pokémon Go* greift viele Elemente ihrer bisherigen Werke auf – angereichert natürlich mit dem bewährten und beliebten *Pokémon*-Charme.

Das Tauschen und Vergleichen der eigenen Taschenviecher mit jenen anderer Spieler soll in *Pokémon Go* genauso problemlos möglich sein wie in den Handheld-Teilen.

Im Ankündigungstrailer finden sich Hunderte Spieler in einem zeitlich begrenzten Event auf dem New Yorker Time Square zusammen, um gemeinsam Mewtu zu besiegen.



Hier zu sehen: Die bisher einzigen Ausschnitte, in denen (vermutlich) echtes Gameplay-Material gezeigt wird. Vom tollen Look des stilisierten Materials ist dieses weit entfernt.

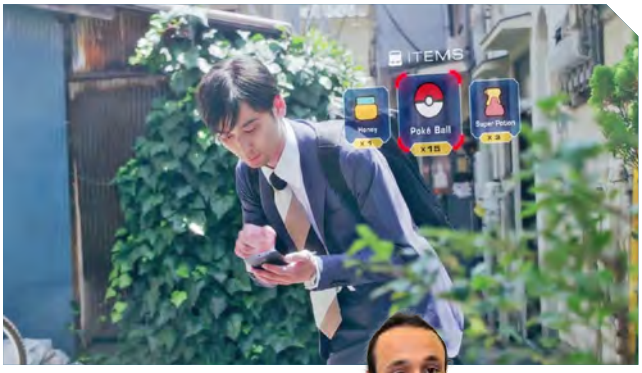
Die Monster erobern die Welt

Unser primäres Ziel in *Pokémon Go* ist es freilich wieder einmal, der Allerbeste zu sein, indem wir sie uns alle schnappen. Gemeint sind natürlich Pokémon, die über die ganze Welt verteilt sind und von uns gefangen werden können. Die App zeigt uns dabei stets an, wie nahe wir einem potenziellen Fang-Opfer sind. Sobald wir dem Monsterchen nahe genug sind, erscheint es vor uns und wir können es im Idealfall unserem Pokédex hinzufügen. Wie genau die Kämpfe ablaufen, wurde noch nicht bekannt gegeben, ob wir also etwa ganz klassisch die Attacken unserer Pokémon auswählen oder selbst aktiv werden müssen. Wie üblich müssen wir nach einem Kampf jedoch einen Pokéball werfen, woraufhin eine prozentuale Wahrscheinlichkeit darüber entscheidet, ob das Objekt unserer Begierde unser Eigentum wird oder nicht. Im ersten Ankündigungstrailer bereits zu sehen: Auch stärkere Bälle wie etwa Meisterbälle gehören zu unserem Inventar. Wir nehmen an, dass man sich diese mittels echtem Geld wird kaufen können. *Pokémon Go* wird nämlich nach dem Free2Play-Konzept funktionieren – das heißt, der Download der App ist kostenlos, für zahlreiche Elemente im Spiel muss man jedoch löhnen. Hoffen wir mal, dass der Ansatz nicht zu offensiv vorangetrieben wird und der Spielspaß nicht darunter leidet. Abseits der Kämpfe können wir übrigens wie in den Standard-Pokémon-RPGs Monsterchen mit anderen Spielern tauschen und unsere Fortschritte vergleichen. Als besonders interessant könnten sich spezielle, zeitlich streng begrenzte Events erweisen, bei denen viele Spieler zusammen eine besonders schwere Mission bestreiten müssen. Im Trailer ist das ein wahrlich epochaler Kampf gegen Mewtu, der den Einsatz gleich mehrerer Hundert Spieler erfordert. Hört sich so weit alles toll an – muss sich aber erst in der Realität beweisen. Echtes Gameplay war abseits zweier Mini-Szenen nämlich noch nicht zu sehen. **Lukas Schmid**

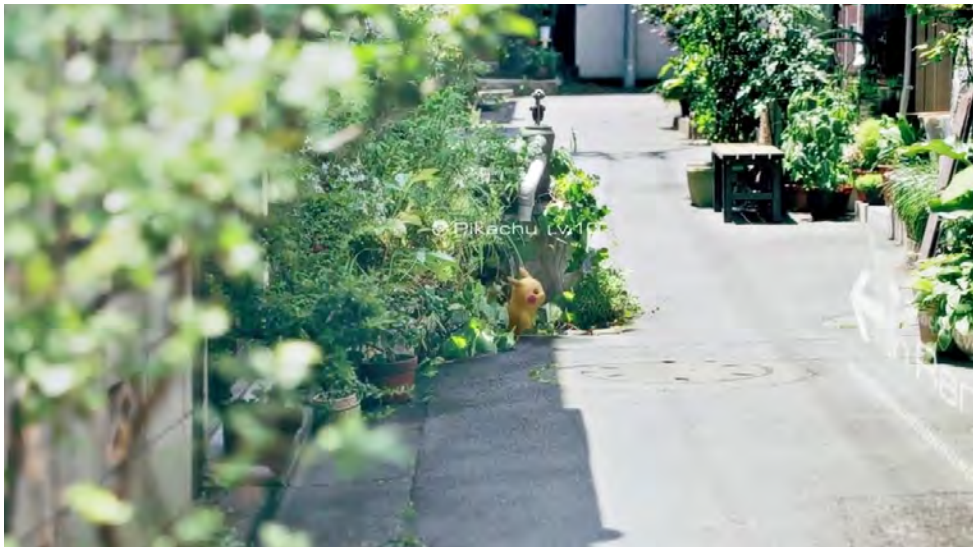
DAS TRAGBARE PLUS AN POKÉMON

Immer aufs Smartphone zu gucken ist blöd – dank Pokémon Go Plus entgeht einem dennoch keine Monsterfang-Gelegenheit.

Was hat Nintendo bloß mit tragbaren Poké-Gadgets? Nach Pokéwalker, Pokémon Mini und Co. kommt mit Pokémon Go Plus nun das nächste Taschenmonster-Accessoire zum Durch-die-Gegend-Chauffieren. Als nicht zwingend notwendige Ergänzung zu *Pokémon Go* gedacht, weist euch das schicke Ding – wahlweise mit Armband erhältlich – durch Vibration und eine LED-Anzeige darauf hin, wenn sich ein fangbares Taschenmonster oder ein Event in der Nähe befindet. Hierzu verbindet sich das gute Ding via Bluetooth mit dem Smartphone. Ständig mit Blick aufs Handy durch die Gegend zu rennen (und im schlimmsten Fall vor ein fahrendes Auto), stellt dann also kein Problem beziehungsweise keine Gefahr mehr dar. Das war's aber noch nicht ganz mit der Funktionsvielfalt. Drückt man auf den weißen Knopf in der Mitte, kann man Pokémon Go Plus auch dazu benutzen, Pokémon zu fangen – wie genau das funktioniert, wurde aber noch nicht weiter erläutert. Anders als das Spiel selbst wird das schicke Gerät übrigens direkt von Nintendo entwickelt.



Wie in den anderen Ablegern der Reihe müssen Pokébälle geworfen werden, um die wilden Pokémon zu fangen.



Der Blick aufs Smartphone verrät uns stets, wo in der Nähe sich Pokémon befinden, die darauf harren, von uns gefangen zu werden.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Mist, lediglich Mittelmaß, Meisterwerk – *Pokémon Go* kann absolut alles werden."

Anhand des Ankündigungstrailers lässt sich nicht einmal im Ansatz erahnen, als wie qualitativ hochwertig *Pokémon Go* sich letzten Endes herausstellen wird. Klar, die CGI-Taschenmonster in der realen Welt zu sehen, wirkt absolut beeindruckend, hat aber wohl so gut wie nichts mit dem zu tun, was das fertige Spiel zu bieten haben wird – das zeigen auch die beiden Mini-Ausschnitte mit vermutlich echtem Gameplay-Material. Auch die hochtrabenden Versprechen – über die ganze Welt verteilte Pokémon und Spieler, die sich absolut mühelos miteinander vernetzen – wirken derzeit noch zu gut, um wahr zu sein. Der Free2Play-Ansatz bereitet mir zudem derzeit noch etwas Sorgen. Mal gucken!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: The Pokémon Company/Niantic
Alternative: Ingress
Termin: 2016

Screen-Info: Die Bilder entstammen dem Ankündigungstrailer und haben – bis auf die Hochformat-Screens – nichts mit dem echten Aussehen des Spiels zu tun.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

CHIBI-ROBO! ZIP LASH

Jump & Run Kleiner Roboter, großes Abenteuer. Die süße Blechbüchse kehrt auf den 3DS zurück und hat dieses Mal einen Platformer in petto.

Seltsame Kamera-Action ade: Mit *Chibi-Robo!: Zip Lash* wechselt Nintendo wieder einmal das Genre der charmanten Nischen-Serie. Diesmal bestreiten wir mit dem kleinen Chibi-Robo ein Jump&Run-Abenteuer. Der 2,5D-Sidescroller bietet in jeder Welt immer wieder Abwechslung und nette Ideen wie rasante Fahrten mit Skateboards oder Tauchstunden mit U-Booten. Dennoch sorgt der auf Glück basierende Auswahlmodus für die jeweils nächste zu bestreitende Stage für einige Bauchschmerzen.

Ein Robo, die Welt zu retten

Wie so oft in Videospielen gerät die für Chaos sehr leicht anfällige Erde mal wieder in Bedrängnis. Unsere Rettung: Chibi-Robo und seine Computergehilfin Telly. Unser Planet wird – fast schon ein Dauerzustand – von Aliens belagert. Den Roboter würde das gar nicht kümmern, vertieft in seine Arbeit an seiner Raumstation, aber die kleinen außerirdischen Biester schwirren nun auch in seinem Terrain durch die Gegend und sorgen für Ärger. Gehilfin Telly erkennt das Problem und Chibi-Robo soll es an der Wurzel packen: auf der Erde. Hierbei muss er, wie für einen Plattformer üblich, springen und kämpfen, um es bis zum Ziel zu schaffen. Die Zeiteinheit ist hierbei die Energie, die der Kleine noch in sich trägt. Doch macht euch keine Sorgen: Auf dem Weg zum Ziel findet man, zumindest in den von uns gespielten ersten Welten, oft genug rettende Steckdosen. Diese sind verbunden mit eurem Schiff, welches ebenso nur eine begrenzte Menge an Strom beinhaltet. Naturschützer sind dabei im Vorteil: In den Levels findet ihr immer wieder Müll wie Flaschen, Kronkorken und Bananenschalen. Anscheinend inspiriert von Wall-E, dem Aufräumroboter aus dem gleichnamigen Disney-Film, stopft ihr alles in euren unbegrenzten Innenraum. An Bord eures Schiffes könnt ihr die Hinterlassenschaften dann in den Generator schmeißen und somit die Gesamtlaufzeit des Chibi-Robos verlängern. Müll sammeln hat somit wie auch im echten Leben durchaus einen Sinn und Zweck.

Standardprinzip neu interpretiert: Statt einer Wand, die sich hinter euch her schiebt, flieht ihr hier vor einer riesigen, wirklich mies gelaunten Maschine.

Allroundgadget: Kabel

Mit seinem Stromanschluss lädt Chibi-Robo nicht nur seine Energie wieder auf, das Kabel ist überhaupt das wichtigste Teil des kleinen Roboters. Mit diesem hangelt ihr euch von Plattform zu Plattform, entdeckt geheime Kisten oder sprengt mit einem Powerschleuderangriff Blöcke, die euch im Weg stehen. Wie auch schon die Energie, ist die Kapazität des Kabels jedoch begrenzt. Während es zuerst nur wenige Zentimeter reicht, könnt ihr nach dem Aufsammeln von blauen (für den Powerwurf) oder roten Kugeln (für den schnellen Angriff) immer weiter werfen. Das ist auch nötig, denn manche versteckten Minichibis, Portale oder Sonderaufgaben, welche ihr finden oder erledigen könnt, sind schon zu Beginn perfekt getarnt. Diese müsst ihr weit ab vom eigentlichen Weg suchen oder in unsichtbare, aber wie schon bei Mario erahnbare Durchgänge treten, um am Ende 100 Prozent zu erreichen.

Fahrstunden gefällig? Ohne eure Hilfe stürzt diese Minenlore samt euch einfach in den Abgrund. Mit eurem Powerwurf müsst ihr rechtzeitig die Lücke füllen.

Auch kleinere Rätsel müssen gelöst werden. In diesem Level besteht die Herausfordung darin, die Plattformen in der richtigen Reihenfolge zu berühren.

Leider findet man viel Product Placement in *Chibi-Robo! Zip Lash.* Süßigkeiten aus aller Welt können gesammelt und für Münzen bei NPCs eingetauscht werden.

Wasserlevels dürfen anscheinend in keinem Jump & Run fehlen: Mit Raketen sprengt ihr eurem U-Boot den Weg frei und zischt fröhlich durch die Fluten.

CHIBI-AMIIBO-ROBO

Amiibo voraus: Auch der kleine Chibi-Robo erhält ein Abbild seiner selbst, samt Stecker, süßen Knopfaugen und mit gigantischen knapp zehn Zentimetern sozusagen in Lebensgröße.

Wie so viele Spiele, die Nintendo derzeit herausbringt, bekommt auch die Blechbüchse einen eigenen Amiibo. Er ist damit wahrscheinlich der Erste seiner Art, der sogar in Lebensgröße dargestellt wird. Bei etwa zehn Zentimetern auch kein wirklich großes Problem. Einsetzbar ist er natürlich im eigenen Game und hilfreich ist er da auch noch. Stellt ihr die kleine Ausgabe des Protagonisten auf den Sensor oder das externe Lesegerät, verwandelt er sich im Spiel zu Super Chibi-Robo. Gegner sollten dann ein eher kleineres Problem darstellen und der Level ist im Handumdrehen beendet.

Mit Glück in den neuen Level

Habt ihr erst mal alle Hürden eines Abschnitts gemeistert, warten am Ende drei UFOs in den Farben Kupfer, Silber und Gold auf euch. Mit einem Powerwurf solltet ihr eines davon treffen, mit schwindender Größe und höherer Entfernung ist es dementsprechend nicht immer leicht, Gold einzufahren. Welchen Zweck das hat? Dieses kleine unbekannte Flugobjekt entscheidet über den nächsten Level. Je nach Edelmetall erhaltet ihr beim darauffolgenden Glücksrad ein bis drei Versuche. Dies wiederum entscheidet, wie viele Schritte ihr auf der Karte gehen könnt und welche Stage als Nächstes dran ist. Großes Problem an der Sache: Wenn es schlecht läuft, müssen manche Levels zweimal und öfter gemacht werden. Denn ein Level zu überspringen ist nicht möglich – soweit wir das nach drei gespielten Welten beurteilen können. Abhilfe hierbei bringt ein Shop, bei dem ihr die passenden Zahlen erstehen könnt, wobei ihr anfangs mehr als genug Münzen hierfür im Spiel findet. Ein Umstand, der diese Dreherei im Spielverlauf ziemlich überflüssig machen dürfte. Abwechslung macht diese nervige Pause aber wieder wett: Neben Skateboard und Minenloren fahren erwarten euch auch Wasserlevels, in welchen ihr mit einem U-Boot auf Tauchstation gehen könnt. Nach anfangs sechs Level pro Welt, müsst ihr dem Grauen ins Auge blicken: Endgegner wie Riesenkängurus oder ägyptisch angehauchte Kobras müssen bezwungen werden. Kontinent für Kontinent befreit ihr somit die Erde von Aliens und Müll. Ein Friedensnobelpreis ist dem kleinen Roboter auf jeden Fall sicher.

Lange Leitung?

Chibi-Robo!: Zip Lash ist ein liebevoll gestalteter Vertreter seiner Art und packt viele Spielprinzipien des Genres in ein Game. Es bleibt jedoch abzuwarten, ob man nach einigen Stages, immer noch den Ehrgeiz hat weiterzuspielen. Die eher leichteren Level, der von uns gespielten ersten drei Welten, machen den Einstieg einfach. Um der Herausforderung willen kann man aber nur auf ein deutliches Anziehen an Schwierigkeit in den folgenden Welten hoffen. **Laureen Eggmann**

Dieses riesige Känguru mag zwar ziemlich süß aussehen. Es zertrampelt euch jedoch schneller, als ihr „ups“ sagen könnt.

MEINUNG
Laureen Eggmann

„*Chibi-Robo* ist ein ganzes Stück vom großen Bruder Mario entfernt, hat aber gute eigene Ideen.“

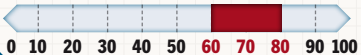
Ob die Blechbüchse zumindest ansatzweise in die Fußstapfen von Mario treten kann, wird sich noch zeigen. Für den Winzling sind sie natürlich ein Stück zu groß, aber einige nette Ideen aus den ersten Welten lassen trotzdem hoffen. Die Level sind durchaus abwechslungsreich, Bosskämpfe fordernd und auch das Glücksrad lässt sich vergessen. Mehr als abwarten und Tee trinken kann man jedoch erstmal nicht: Der kleine Roboter muss sich ja schließlich noch bis November gedulden bis er die Welt retten darf. Hoffen wir mal, dass *Chibi-Robo!: Zip Lash* dann beim herbstlichen Wetter nicht zu schnell zu rosten beginnt.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: New Super Mario Bros. 2
Termin: 6. November 2015

Screen-Info: Die Bilder haben wir mithilfe der quasi finalen Version des Spiels selbst angefertigt. Demzufolge wird das fertige Spiel ganz genau gleich aussehen.

WERTUNGSTENDENZ



Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!

So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
An der Optik hat sich in den vergangenen Monaten nichts geändert. Das tolle Artdesign wird nach wie vor von einer sauberen Technik getragen.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die neuen, thematisch sehr abwechslungsreichen Musikstücke fügen sich wunderbar in den ohnehin schon famosen Soundtrack des Spiels ein.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Dank neuer wie auch gut umgesetzter Spielmodi hat sich *Splatoon* seine 10 im Mehrspieler redlich verdient. Lediglich manche Abstürze nerven noch.

PRO / CONTRA
- ++ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- + Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- + Neue Mehrspielerkarten sehr gelungen
- + Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- + Neue Waffen sehr abwechslungsreich
- − Waffen-Balance noch nicht perfekt
- − Einzelspielerkampagne immer noch recht kurz
- − Online öfters immer noch Abstürze

WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

ICONS

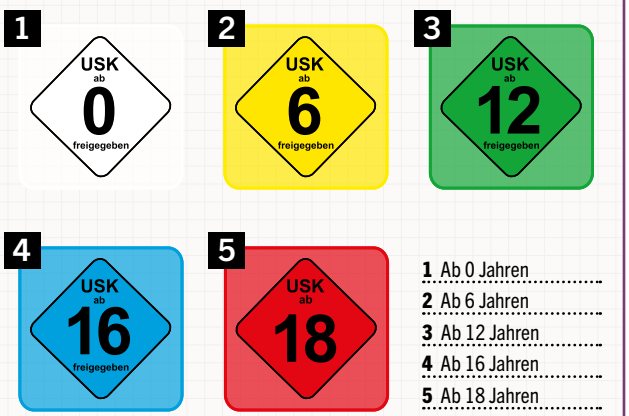
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (29, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Puzzle & Dragons Z (3DS), Super Mario Maker (Wii U), Diablo 3 (PS4), Rocket League (PS4), Concrete Jungle (PC)
Schaut gerade: Star Wars: The Clone Wars – die Serie
Grüßt herzlich: Alle N-ZONE-Leser, die mit uns Splatoon gespielt haben
Und sonst: Nach einem mehrwöchigen Marathon sind die Gartenarbeiten für dieses Jahr nun abgeschlossen. Jetzt muss ich nur noch gießen und dem Rasen beim Wachsen zusehen. :D

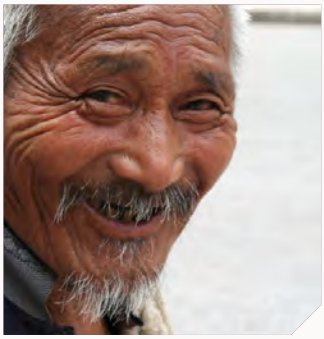
BENJAMIN KEGEL (33, Redakteur)

Spielt gerade: Splatoon (Wii U), Project Zero 5: Priesterin des Schwarzen Wassers (Wii U), Brutal Doom (PC)
Schaut gerade: Mad Max: Fury Road. Unfassbar geiler Streifen auf Blu-ray.
Rennt gerade: der Bahn hinterher, um England-Tickets über Neujahr zu buchen.
Und sonst: Project Zero 5 quält mich. Aber offenbar habe ich nichts dagegen, denn ich warte jeden Tag darauf, dass die Sonne tschüss sagt und greife dann stets zum Wii-U-Gamepad. Die Geister, die ich rief, werd ich nun nicht wieder los …

MARCO CABIBBO (31, Redakteur)

Spielt gerade: Etrian Mystery Dungeon (3DS), Link's Awakening (Game Boy), Splatoon mit den N-ZONE-Lesern
Schaut gerade: One Punch Man, Kagewani, Mobile Suit Gundam: Iron-Blooded Orphans, Lupin III, Hokuto No Ken: Ichigo Aji
Hört gerade: Monster Magnet – Dopes to Infinity, Laby Baby – Nippon Manjyu
Und sonst: Danke an alle Leser, die sich abends auf ein paar entspannte Runden in Splatoon eingelassen haben. Dicke Shout-Outs an Karim, du hast dich echt verdammt gut geschlagen!

LUKAS SCHMID (72, Volontär)

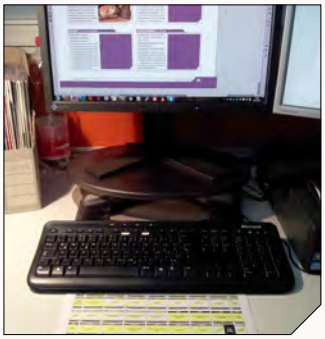


Spielt gerade: Lego Dimensions (Wii U)
Schaut gerade: Firefly. Ist ziemlich meh.
Isst gerade: Eine Wurstsemmel. Während Marco auf seinen Schultern sitzt und Kaffee trinkt. Tja, so ist das nun einmal.
Und sonst: Holla, wie jetzt? Es ist schon wieder fast Weihnachten? Ich glaube, ich werde alt, da vergeht die Zeit für einen bekanntermaßen schneller. Da hilft es auch nicht, dass meine Schwester kürzlich auf meine Schläfe geschaut und erschrocken gerufen hat „Luki, du hast schon ganz viele graue Haare!" Ich geh mal kurz weinen.

MATTHIAS SCHÖFFEL (50, Layouter)

Liest gerade: Eilon Paz – Dust & Grooves
Schaut gerade: Babadook
Hört gerade: Robert Forster – Songs to Play
Und sonst: Mein Gemüse muss ich ab jetzt wieder käuflich erwerben, der Balkon ist abgeerntet. Bohnen, Paprika, Tomaten, gelbe Rüben, alles schon verputzt. Nächstes Jahr wird auf mehreren Ebenen angebaut, gespritzt und genmanipuliertes Saatgut eingesetzt. Der Ertrag muss steigen! Wenn ich dann noch in die Karnickelzucht einsteige, könnte ich mir künftig auch den Weg zum Metzger sparen.

LARS KROMAT (42, Layouter)



Liest gerade: Andy Weir – The Martian
Schaut gerade: Doctor Who S09
Hört gerade: puls (Radiostream)
Und sonst: asdfghjklöasddfghjklöasdfghjklö … versuche mich gerade am Zehn-Finger-System … asdfghjklöasdfghjklöasdfghjklö … aufgrund des Neids, der entsteht, wenn ich andere Kollegen in Höchstgeschwindigkeit tippen sehe … asdfghjklöasdfghjklöasdfghjklö … meine Empfehlung, an alle, die das Zehn-Finger-System ebenfalls lernen möchten: www.tipp10.com … asdfghjklöasdfghjklö …

SEBASTIAN ZELADA (29, Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U)
Schaut gerade: Der Marsianer
Hört gerade: Ghibli-Jazz
Und sonst: Ich hätte es nicht für möglich gehalten, dass der FC Bayern München gegen Dortmund eine derart starke Leistung abrufen konnte. In Ehrfurcht erstarre ich vor dem Werk Pep Guardiolas und wünsche mir, dass der katalanische Trainergott den „sympathischsten Club Deutschlands" (Zitat Wolfgang Fischer, PC Games) die nächsten Jahre trainiert.

LAUREEN EGGMANN (22, Bazille)

Spielt gerade: Binding of Isaac: Rebirth (PC), Super Mario Land (Game Boy), The Swindle (Wii U)
Kauft gerade: Megaflauschige Taschentücher mit Kamille
Putzt gerade: Die davonlaufende Nase
Und sonst: Woran merkt man, dass es Herbst wird? Wenn sämtliche Mitarbeiter einen großen Bogen um dich machen und sich bei jedem Nieser mit einer Hechtrolle in Deckung bringen. Verstecke mich nun in meinem Eck und versuche, möglichst keine Epidemie auszulösen.

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Project Zero 5	Lego Dimensions	Etrian Mystery Dungeon	Project Zero 5
FLOP-TITEL	Zelda: Tri Force Heroes	-	Skylanders Superchargers	-

Zelda: Tri Force Heroes (3DS)
∅ Wertung: 6,5 // Test S. 26

Als wahrscheinlich größter *Zelda*-Fan in der Redaktion fieberte ich dem Release von *Tri Force Heroes* entgegen – und bin ob des doch sehr schwachen Einzelspielermodus enttäuscht. Der Multiplayer hingegen ist spitze! **7**

Mit Mitspielern macht *Tri Force Heroes* auf jeden Fall richtig viel Spaß und ich liebe die knuffigen Links mit ihren charmanten Kostümen. Dennoch bevorzuge ich ganz klar Solo-Abenteuer mit dem Zipfelmützenträger. **7**

Der Multiplayer-Anbindung diverser *Zelda*-Titel konnte ich nie was abgewinnen, sondern wollte stattdessen auf eigene Faust Abenteuer erleben. Mit Freuden hab ich mich daher lieber auf *Link's Awakening* gestürzt. **6**

Ich liebe *Zelda*. *Zelda* ist das beste Spiel überhaupt. *Zelda* ist die virtuelle Antwort auf reale Gebete. *Zelda* ist … okay, Viktor, du kannst den Zapper wieder wegstecken, ich hab's gesagt. (Psst: Nach wie vor nicht mein Ding). **6**

Skylanders Superchargers (Wii U/3DS)
∅ Wertung: 6,25 // Test S. 32

Mit *Skylanders* werde ich auch im neuesten Anlauf nicht warm. Zu sehr ist mir das Ding darauf ausgelegt, Spielzeug zu verkaufen, und zu unkreativ finde ich das Gameplay. Außerdem habe ich mein Herz an *Lego Dimensions* verloren! **5**

Wie schon die letzten zwei Teile gefällt mir auch *Superchargers* sehr gut. Etwas weniger Fokus auf die neuen Fahrzeuge wäre mir jedoch lieber gewesen. Und als nächstes wäre ich für ein echtes *Skylanders 2*! **8**

Wer hätte das gedacht: auch in seiner neuesten Iteration lässt mich *Skylanders* mit seinem eher ungefälligen Artdesign und seiner Spielausrichtung völlig kalt. Danke, da spiel ich lieber mit meinen Amiibo. **4**

Ich liebe *Skylanders*. Noch immer meine Toys-to-Life-Serie Nummer 1 – auch wenn mir das ständige Gewimmer des Spiels nach „Meeeehhr Geeeellldddd!" auf den Geist geht. Aber Spyro kann ich nicht böse sein. **8**

Lego Dimensions (Wii U)
∅ Wertung: 7,25 // Test S. 36

Lego Dimensions nutzt dasselbe Abzocke-Modell wie *Skylanders*, *Disney Infinity* und Co., überzeugt aber durch das gewohnt gute *Lego*-Gameplay. Der Humor ist zudem einmalig und macht viele Schwächen wieder wett. **8**

Wie bereits öfter geschrieben, lösten die vielen *Lego*-Spiele bei mir Ermüdungserscheinungen aus. Doch *Dimensions* hat mein Interesse wieder geweckt. Vor allem auch, weil echte Lego-Steine mit dabei sind. **8**

Hier ein paar Steinchen einsammeln, dort ein paar seichte Rätsel lösen. *Lego Dimensions* ist nett und wird viel Geld in die Kassen spülen, mich spricht es aber überhaupt nicht an. Wo sind eigentlich meine Amiibo? **6**

Ich liebe Lego. Ich hatte als kleiner Steppke drei Waschkörbe voll mit den bunten Steinchen und habe leidenschaftlich gern an Technik-Modellen herumgebastelt. *Dimensions* erhält deswegen einen Nostalgie-Bonus. **7**

Project Zero: P. d. s. W. (Wii U)
∅ Wertung: 8,25 // Test S. 42

Nein, ich brauche nicht zwingend „Erwachsenenspiele" auf der Wii U. Als riesiger Horrorfan komme ich aber nicht umhin, den Release von *Project Zero* zu feiern – zumal das Gruselabenteuer wirklich sehr gut geworden ist! **9**

Horrorspiele gehören zu den paar Genres, die ich grundsätzlich zwar nicht verschmähe, dennoch aber nur sehr selten anrühre. Da mir das Setting in *Project Zero* zusagt, probiere ich es vielleicht sogar mal. **7**

Lange habe ich auf eine Ankündigung für den Westen gewartet, nun endlich ist es hier. Schön auch, dass das Horror-Abenteuer nicht der Schere zum Opfer gefallen ist und ein roter USK-Aufkleber vorne drauf ist. **8**

Ich liebe *Project Zero*. Und es liebt mich auch. Ungefähr so, wie Annie Wilkes in *Stephen Kings Misery* Paul Sheldon geliebt hat. Und trotzdem lege ich mich immer wieder rein in dieses Bett und lasse mich … pflegen. **9**

Animal Crossing: H. H. D. (3DS)
∅ Wertung: 6,25 // Test S. 44

Für unsere Vorschau in der letzten Ausgabe habe ich bereits etliche Stunden damit zugebracht, Räume zu dekorieren, Designs zu entwerfen und meine tierischen Mitbewohner glücklich zu machen – und mir gefällt's ganz gut. **7**

Während mich das Spielprinzip der *Animal Crossing*-Hauptteile zumindest noch einigermaßen anspricht, ist Inneneinrichtung von Zimmern der knuffigen Dorfbewohner dann doch zu wenig für mich. **6**

Aus dem harmlosen Dorf-Management wird auf dem 3DS eine ebenso harmlose Innenarchitektur-Simulation. Äußerst süß und sehr gefällig. So langsam glaube ich, dass Tom Nook meine Amiibo geklaut hat. **6**

Yoah. *Sim Möbel* in süß. Wer *Animal Crossing* leidenschaftlich liebt, freut sich über das putzige Spin-off. Mit putzig und Möbeln hab ich es persönlich aber nicht so. Und mit *Animal Crossing* eigentlich auch nicht. **6**

Etrian Mystery Dungeon (3DS)
∅ Wertung: 8,0 // Test S. 48

Ich habe schon einige *Mystery Dungeon*-Titel gespielt, und die *Etrian Odyssey*-Variante gehört definitiv zu den Besseren. Zwar wird es irgendwann etwas monoton, für eine Runde zwischendurch ist es aber ideal. **7**

Habe ich hier in der Meinungsmache eigentlich schon mal erwähnt, wie viele gute Rollenspiele es für 3DS gibt? Nintendos Handheld ist wahrlich ein Paradies für Fans des Genres. Und am Horizont sind noch so viele mehr! **8**

Meine liebste RPG-Reihe erstrahlt in einem neuen Glanz – das gefällt mir zwar recht gut, doch *Etrian Odyssey* im Reinformat ist immer noch eine ganze Spur besser. Teil 5 kann gar nicht schnell genug erscheinen. **9**

Ich liebe gute Rollenspiele. Und auf dem 3DS gibt es davon eine ganze Menge – sehr erfreulich. Leider habe ich für die *Etrian*-Reihe einfach nicht die irrsinnige Menge an Zeit, die das Teil frisst. Toll ist es trotzdem. **8**

Neue Prämien im Shop!

Seltene Smash Bros. amiibo

Jahresabo-Prämien – nur solange Vorrat reicht!

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt.

Auch für New Nintendo 3DS und New Nintendo 3DS XL!

Kompatibel mit Super Mario Maker, Super Smash Bros. Wii U, Mario Kart 8, Yoshi's Woolly World, Hyrule Warriors sowie weiteren kommenden Spielen für Wii U und Nintendo 3DS.

NEU!

Jubiläums-Mario

Jahresabo-Prämie – nur solange Vorrat reicht!

Pixel-Mario zum 30. Jubiläum:
- Retro-Pixel-Look in 8-Bit
- Klassische Farben
- Streng limitiert!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U und 3DS. Stand: 08. Oktober 2015.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Oktober 2015		
Guitar Hero Live	Activision	23. Oktober 2015
Just Dance 2016	Ubisoft	23. Oktober 2015
S. 36 UPDATE Lego Dimensions	Warner Bros.	01. Oktober 2015
S. 42 UPDATE Project Zero: Priesterin des schw...	Nintendo	30. Oktober 2015
Shovel Knight (Retail)	Yacht Club Games	16. Oktober 2015
November 2015		
S. 08 UPDATE Animal Crossing: Amiibo Festival	Nintendo	20. November 2015
Die Peanuts: Der Film – Snoopys große Abenteuer	Activision	06. November 2015
Mario Tennis: Ultra Smash	Nintendo	20. November 2015
Rodea: The Sky Soldier	NIS America	13. November 2015
2015		
Adventure Time: Finn and Jake Investigations	Little Orbit	Herbst 2015
Harvest Moon: Seeds of Memories	Natsume	Winter 2015
Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Vicious Cycle	Herbst 2015
Project Giant Robot	Nintendo	2015
Project Guard	Nintendo	2015
Teslagrad	SODESCO	2015
Xenoblade Chronicles X	Nintendo	04. Dezember 2015
Weitere Ankündigungen		
A Cowboy's Tale	Nexis Games	2016
Bloodstained: Ritual of the Night	Armature Studio	März 2017
Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
Genei Ibun Roku # Fire Emblem	Nintendo	2016
Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
Lego Marvel's Avengers	Warner Bros.	29. Januar 2016
Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen: Rio 2016	Nintendo	2016
S. 08 UPDATE Mighty No. 9	Comcept	12. Februar 2016
NES Remix 1 + 2	Nintendo	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pokémon Tekken	Nintendo	Frühjahr 2016
S. 07 UPDATE Star Fox Zero	Nintendo	1. Quartal 2016
Terraria	505 Games	1. Quartal 2016
The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2016
Yooka-Laylee	Playtonic/Team 17	Oktober 2016
Wii U eShop: Bald erhältlich		
UPDATE 1001 Spikes	Nicalis	01. Oktober 2015
Chronicles of Teddy	LookAtMyGame	Herbst 2015
FAST Racing Neo	Shin'en	Dezember 2015
Forma.8	MixedBag	Herbst 2015
NEU Geheimakte Tunguska	Koch Media	15. Oktober 2015
Lovely Planet	tinybuild/QUICKTEQUILA	Dezember 2015
NEU Pumped BMX +	Curve Digital	01. Oktober 2015
Rive	Two Tribes	November 2015
Soul Axiom	Wales Interactive	4. Quartal 2015
UPDATE Starwhal	Breakfall	08. Oktober 2015
Steamworld Heist	Image & Form Games	Herbst 2015
UPDATE Toto Temple Deluxe	Juicy Beast Studio	01. Oktober 2015
UPDATE Whispering Willows	Abstaction Games	08. Oktober 2015
Wii U eShop: Weitere Ankündigungen		
6180 to the Moon	Turtle Cream	2015
90's Arcade Racer	Nicalis	2015
A.N.N.E	Gamesbymo	2015
A Boy and his Blob	Majesco	Nicht bekannt
Action Henk	Curve Digital	2015
Adventures of Pip	TicToc Games	2015
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
Assault Android Cactus	Witch Beam	1. Quartal 2016
A World of Keflings	NinjaBee	2015
Aztez	Team Colorblind	2015
Back to Bed	Bedtime Digital Games	2015
Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2015
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
Chasing Dead	2020 Venture	2015
Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2015
Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2015
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Dance of the Damned	Nexis Games	2015
Dex	Treadlocks	2015
Dot Arcade	James Montagna	2015
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	NIcht bekannt
Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2015
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2015

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Flavoured Cats	CW Games	2015
Forced	BetaDwarf	2015
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Freedom Planet	GalaxyTrail	2015
Giana Sisters 2	Black Forest Games	Nicht bekannt
Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	2015
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	Nicht bekannt
UPDATE Hex Heroes	Prismatic Games	2015
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
NEU Human Resource Machine	Little Inferno	2015
Hyper Light Drifter	Heart Machine	2015
Infinity Runner	Wales Interactive	2015
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Kerbal Space Program	Squad	Nicht bekannt
Knytt Underground	Ripstone	2015
Life of Pixel	Super Icon	2015
Limbo	Playdead	2015
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2015
Lost Reavers	Bandai Namco	Nicht bekannt
March of War	ISOTX	2015
UPDATE Minecraft: Story Mode	Telltale Games	Nicht bekannt
Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	2015
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2015
Never Alone	E-Line Media	2015
Ninja Pizza Girl	Disparity Games	2015
Octodad: Deadliest Catch	Young Horses	2015
UPDATE Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	2015
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2015
Poi	Polykid	2016
Poncho	Rising Star Games	2015
UPDATE Race the Sun	Disparity Games	2015
Road Redemption	Darkseas Games	2015
Rynn's Adventure: Trouble in the Enchanted ...	Arcane Four	Nicht bekannt
Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
Shadow Puppeteer	Sarenta Studio/Snow Cannon	2015
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2015
UPDATE Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	2015
Shiness: The Lightning Kingdom	Ynnis Interactive	2016
Shutshimi	Choice Provisions	2015
UPDATE Slain!	Digerati Distribution	2015
Slender: The Arrival	Blue Isle Studios	Nicht bekannt
Songs of Seven	Enlightened Games	2015
Space Hulk	Hoplite Research	2015
The Binding of Isaac: Rebirth	Nicalis	2015
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2015
The Next Penelope	Aurelian Regard/Blitworks	2015
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
Twisted Fusion	Leuvision	2015
UPDATE Typoman	Headup/Brainseed	2015
U Craft	Nexis Games	2015
Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2015
Whoa Dave!	Gaijin Games	2015
Windup Knight 2	Robot Invader	2015
Wonder Flick	Level-5	2015
Zombie Vikings	Zoink Games	2015
Wii U Virtual Console: Bald erhältlich		
UPDATE Dig Dug 2	Bandai Namco	08. Oktober 2015
NEU Mario Golf	Nintendo	08. Oktober 2015
NEU Mario Sports Mix	Nintendo	08. Oktober 2015
S. 68 UPDATE Medabots: Metabee	Natsume	01. Oktober 2015
S. 68 UPDATE Medabots: Rokusho	Natsume	01. Oktober 2015
UPDATE Pac-Man 2: The New Adventures	Bandai Namco	08. Oktober 2015
UPDATE Pocky & Rocky with Becky	Natsume	08. Oktober 2015
Wii U Virtual Console: Weitere Ankündigungen		
Contra Advance: The Alien Wars EX	Konami	Nicht bekannt
Double Dragon 3: The Sacred Stones	Arc System Works	Nicht bekannt
Drill Dozer	Nintendo	Nicht bekannt
Hogan's Alley	Nintendo	Nicht bekannt
NEU Kirby: Power-Malpinsel	Niintendo	Nicht bekannt
NEU Mario Slam Basketball	Nintendo	Nicht bekannt
UPDATE Medabots AX: Metabee Version	Natsume	Nicht bekannt
Onimusha Tactics	Capcom	Nicht bekannt
Polarium Advance	Nintendo	Nicht bekannt
The Adventures of Bayou Bill	Konami	Nicht bekannt
Wild Gunman	Nintendo	Nicht bekannt

3DS/Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Oktober 2015		
S. 44 Animal Crossing: Happy Home Designer	Nintendo	02. Oktober 2015
S. 52 Dragon Ball Z: Extreme Butoden	Bandai Namco	16. Oktober 2015
Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 – R. B.	NIS America	30. Oktober 2015
Shovel Knight (Retail)	Yacht Club Games	16. Oktober 2015
S. 26 The Legend of Zelda: Tri Force Heroes	Nintendo	23. Oktober 2015
November 2015		
S. 18 UPDATE Chibi-Robo!: Zip Lash	Nintendo	06. November 2015
Die Peanuts: Der Film – Snoopys große Abenteuer	Activision	06. November 2015
New Style Boutique 2: Mode von morgen	Nintendo	20. November 2015
Rodea: The Sky Soldier	NIS America	13. November 2015
2015/2016		
Adventure Time: Finn and Jake Investigations	Little Orbit	Herbst 2015
Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	2015
Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Vicious Cycle	Herbst 2015
Legends of Oz: Dorothy's Return	GameMill Entertainment	2015
Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen: Rio 2016	Nintendo	2015
The Legend of Korra: A New Era Begins	Activision	2015
Weitere Ankündigungen		
Ace Attorney 6	Capcom	Nicht bekannt
Bravely Second: End Layer	Nintendo	2016
Corpse Party: Blood Covered ... Repeated Fear	XSEED	Nicht bekannt
Disney Magical World 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
Dragon Ball Z: Extreme Butoden	Bandai Namco	Nicht bekannt
Dragon Quest Monsters Joker 3	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest VIII	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest VII	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Etrian Odyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Entrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight	NIS America	12. Februar 2016
Final Fantasy Explorers	Square Enix	29. Januar 2016
Fire Emblem: Fates	Nintendo	2016
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Hyrule Warriors: Legends	Nintendo	1. Quartal 2016
Inazuma Eleven Go Galaxy	Level-5	Nicht bekannt
Lego Marvel's Avengers	Warner Bros.	29. Januar 2016
Mario & Luigi: Paper Jam Bros.	Nintendo	Frühjahr 2016
Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	2016
S. 08 UPDATE Mighty No. 9	Comcept	12. Februar 2016
Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
Monster Hunter X	Capcom	Nicht bekannt
New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pokémon Super Mystery Dungeon	Nintendo	Frühjahr 2016
Project X Zone 2	Bandai Namco	Frühjahr 2016
Return to PopoloCrois: A Story of Seasons Fairytale	XSEED	Nicht bekannt
S. 07 NEU Shin Megami Tensei IV Final	Atlus	Nicht bekannt
UPDATE Sonic Boom: Feuer und Eis	Sega	2016
Stella Glow	NIS America	Frühjahr 2016
UPDATE Story of Seasons	Nintendo	1. Quartal 2016
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt

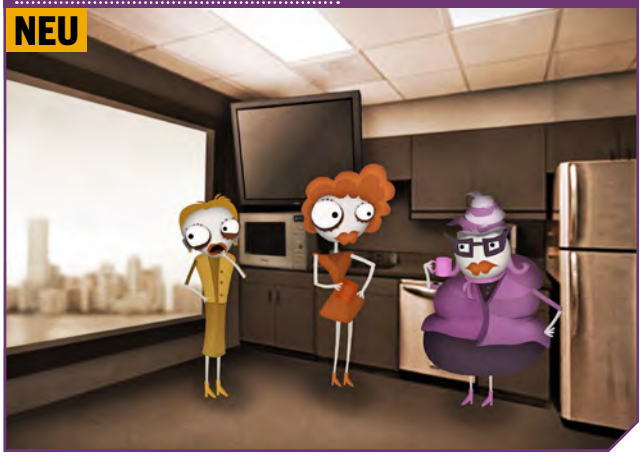
3DS/Mobile (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Terraria	505 Games	1. Quartal 2016
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
The Legend of Legacy	NIS America	1. Quartal 2016
The Snack World	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch	Nintendo	2016
Yo-kai Watch 2	Level-5	Nicht bekannt
Zero Escape 3	Aksys Games	Nicht bekannt
3DS eShop: Bald erhältlich		
UPDATE 1001 Spikes	Nicalis	01. Oktober 2015
Mega Man: Legacy Collection	Capcom	Winter 2015
Steam World Heist	Image & Form Games	Herbst 2015
3DS eShop: Weitere Ankündigungen		
UPDATE Antipole DX	Saturnine Games	2015
Azure Striker Gunvolt 2	Inti Creates	Nicht bekannt
Blast 'em Bunnies	Nnooo	2015
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Dementium: Remastered	Renegade Kid	2015
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	NIcht bekannt
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2015
Family Fishing	Aksys Games	Nicht bekannt
Grinsia	Nicalis	2015
Gunslug 2	Engine Software/Orangepixel	2015
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails	Big John Games	2015
Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2015
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2015
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2015
Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	2015
Radiohammer	Aksys Games	Nicht bekannt
NEU Saber Rider and the Star Sheriffs	Team Saber Rider	4. Quartal 2016
UPDATE Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	2015
Shutshimi	Choice Provisions	2015
Slice It!	Aksys Games	Nicht bekannt
Strike Force Foxx	Big John Games	2015
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2015
Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	2015
The Binding of Isaac: Rebirth	Nicalis	2015
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2015
Treasurenauts	Renegade Kid	2015
Whoa Dave!	Gaijin Games	2015
3DS Virtual Console: Bald erhältlich		
UPDATE 3D Sonic the Hedgehog 2	Sega	08. Oktober 2015
3DS Virtual Console: Weitere Ankündigungen		
Dig Dug 2	Bandai Namco	Nicht bekannt
Double Dragon 3: The Sacred Stones	Arc System Works	Nicht bekannt
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
The Adventures of Bayou Billy	Konami	Nicht bekannt
Mobile		
S. 16 NEU Pokémon Go	Nintendo	2016

HUMAN RESOURCE MACHINE (Wii U eSHOP)

Hersteller: Little Inferno **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 2015

NEU



STORY OF SEASONS (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Simulation **Termin:** 1. Quartal 2016

UPDATE

THE LEGEND OF ZELDA
TRI FORCE HEROES

Action-Adventure Manchmal reicht ein Held alleine nicht aus, um die Welt zu retten. Das turbulente Triforce-Trio begibt sich jedoch auf eine deutlich weniger spektakuläre Reise: in den Klamottenladen.

DIE WAFFEN EINES HELDEN

Nur in Unterhose und mit einem Stock in der Hand verdient man sich keinen Heldenruhm. Gut, dass unsere Helden zwischen zahlreichen praktischen Helferlein wählen können.

Schwert
Das Heroenwerkzeug schlechthin: Während Link in *Tri Force Heroes* auf einen Schild verzichten muss, hat er seine Klinge stets dabei.

Feuerhandschuhe
Mithilfe dieser potenten Pyromanenschlüpfer setzen wir nicht nur Fackeln, sondern auch Feinde in Brand und haben warme Hände.

Hammer
Draufhauen und wohlfühlen: Mit diesem hammermäßigen Handwerkszeug legen wir Schalter um und Gegner auf den Rücken.

Wasserstab
Dank dieses schicken Magie-Utensils können wir auf jeder Oberfläche Wassersäuen aus dem Boden zaubern und darauf laufen.

Greifhaken
Einer DER *Zelda*-Klassiker: Mit ihm ziehen wir uns über Abgründe. Wahlweise halten auch unsere Kollegen als Ankerpunkt her.

Bomben
Ich sprenge, also bin ich: Wo Wände zerbröselt oder feindliche Mäuler gestopft werden müssen, sind die Bomben unverzichtbar.

Bogen
Da werden in der Itembezeichnung einfach die nicht minder wichtigen Pfeile unterschlagen! Das überspannt den Bogen!

Windkrug
Feuer auspusten, Feind und Freund wegblasen und einfach mal für eine frische Brise sorgen: Das alles kann der Windkrug!

Bumerang
Wo der Greifhaken uns zu unseren Kollegen zieht, holt der Bumerang diese zu uns heran und ist auch als Fernwaffe brauchbar.

Während Wii-U-Besitzer mit *The Wind Waker HD* zwar schon ein grandioses *The Legend of Zelda*-Remake auf ihrer Konsole spielen können, lässt der exklusiv für die Heimkonsole entwickelte Teil noch auf sich warten. Ach, wie gut haben es da im Vergleich 3DS-Spieler, die nach *Ocarina of Time 3D*, *A Link Between Worlds* und *Majora's Mask 3D* in *Tri Force Heroes* bereits ins vierte 3DS-Abenteuer des beliebtesten Zipfelmützenträgers der Welt ziehen dürfen. Allerdings: Statt eines vollwertigen Heldentrips erwartet uns diesmal ein Koop-zentrierter Fantyspaß für zwischendurch.

First-World-Flüche

In *Tri Force Heroes* verschlägt es unseren spitzohrigen Protagonisten nicht wie gewohnt nach Hyrule, sondern in das Land Textilia. Dort sucht der König verzweifelt nach Helden, die sich für ihn auf gefährliche Missionen begeben, um das sogenannte Lady-Kleid zu suchen. Dieses benötigt er nämlich für seine Tochter, die liebreizende Prinzessin, die von einer bösen Hexe mit einem fiesen Fluch belegt wurde. Seitdem ist die vorher stets schick gekleidete junge Dame in einen mausgrauen Einteiler gepfercht, den sie nicht mehr ablegen kann. Das ist in einem Land, welches sich voll und ganz variantenreicher Kleidung jedwelcher Art verschrieben hat, natürlich eine absolute Katastrophe! Diese kurze Zusammenfassung zeigt bereits: Links neuestes Abenteuer nimmt sich selbst überhaupt nicht ernst und steht damit in starkem Kontrast zu so ziemlich allen anderen Ablegern der Reihe. Keine Frage, der Humor ist gelungen – so, wie er ist, wäre er aber vielleicht besser in *Paper Mario* oder *Mario & Luigi* aufgehoben. Ob einem das gefällt oder nicht, ist Geschmacksache, *Zelda*-Liebhaber müssen sich aber auf jeden Fall erst einmal an diesen Umstand gewöhnen.

Kleidungskoller

Der Klamottenwahn hat aber auch einen spielerischen Zweck, erlaubt er es uns doch, unseren Helden mithilfe einer riesigen Auswahl an verschiedenen Kostümen mit unterschiedlichen Fähigkeiten zu verkleiden. Wer etwa in einem Areal reich an Gewässern unterwegs ist, sollte auf das Zora-Kostüm setzen. Ein cooles Feature, das zudem sehr gut funktioniert! Eine Auswahl der Gewänder stellen wir auf der folgenden Seite vor. Um die feschen Fetzen freizuschalten, sind neben einem Rubin-Obolus auch Materialien notwendig, mithilfe derer die kompetente Schneiderin von Texti-

Zusammenarbeit ist Pflicht, sei es etwa, um gleichzeitig mehrere Fackeln zu erleuchten oder in Totem-Form über ein Seil zu balancieren und hoch gelegene Bomben aufzusammeln.

Haben wir die benötigten Materialien eingesammelt und eine entsprechende Summe gelöhnt, fertigt uns Madame Couture neue, maßgeschneiderte Kostüme an. Schick!

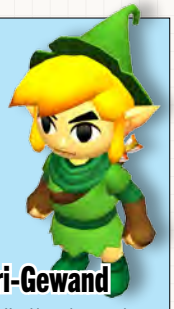
Ein Highlight: die Bosse, denen wir am Ende eines jeden der Hauptabschnitte gegenübertreten. Wie in der Hauptserie werden sie mit Namen vorgestellt.

KLEIDER MACHEN HELDEN

Des Helden neuen Kleider schauen nicht nur teilweise rasend komisch aus, sondern versehen den Recken auch mit nützlichen Fähigkeiten. Wir stellen eine Auswahl der Gewänder vor!

Heldengewand

Weil ein Held ja nicht nackt rumlaufen kann, bekommt Link bei seiner Ankunft in Textilia diesen schicken Klassiker spendiert.

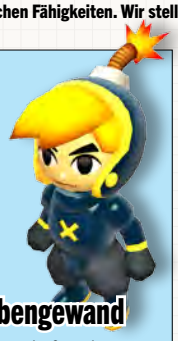


Kokiri-Gewand

Was Robin Hood kann, können wir auch – und zwar besser! Als Kokiri schießen wir gleich mit drei Pfeilen auf einmal um uns.

8-Bit-Gewand

Zu diesem Kostüm wollen wir gar nicht zu viel verraten. Nur so viel: Liebhaber von Retrospielen werden damit ihre helle Freude haben!

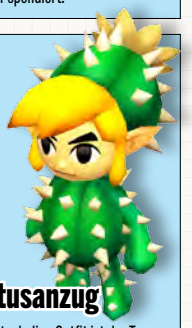


Bombengewand

Wem die normalen Sprengkörper nicht genug sind, der streift sich dieses Teil über und wirft mit Riesenbomben um sich. Bombig!

Zora-Kostüm

In den Wasserlevels stellen wilde Strömungen das größte Problem dar. Dank dieses Kostüms können sie uns aber nichts mehr anhaben.

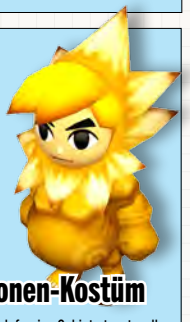


Kaktusanzug

Dieses stachelige Outfit ist der Traum eines jeden introvertierten Menschen – hier kommt niemand mehr an uns heran.

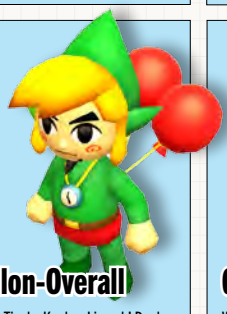
Herziges Kleid

Wer braucht Prinzessin Zelda, wenn er dieses Kleid hat? Außerdem finden wir mehr Herzen, sobald wir es übergezogen haben.



Goronen-Kostüm

Wer durch feurige Gebiete tourt, sollte sich die Anschaffung dieses Anzugs überlegen – Lava macht einem dann nichts mehr aus.

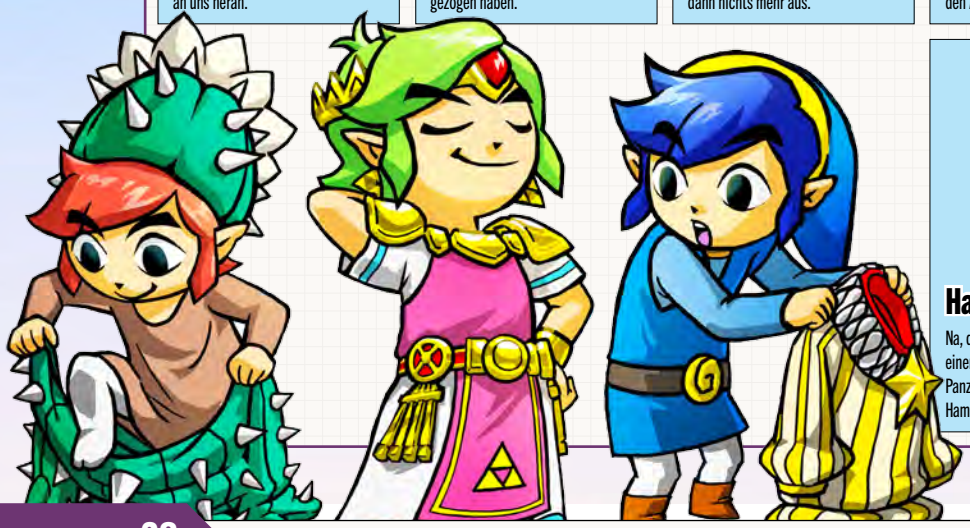


Ballon-Overall

Tingle, Tingle, Kooloo-Limpah! Dank des Anzugs des Gruselelfen überstehen wir unbeschadet drei Stürze in den Abgrund.

Gepardenanzug

Wer nicht dauernd auf die Schultertaste drücken will, um zu sprinten, legt mit diesem pfiffigen Einteiler auch so eine flotte Sohle hin.



Hammerpanzer

Na, das Design kennen wir doch aus einer anderen Nintendo-Serie! Der Panzer verdoppelt die Wucht unseres Hammers. Fein!

Anti-Rutsch-Anzug

Für Eislevels fast unerlässlich: Mit diesem praktischen Parka gehören unkontrollierbare Rutschpartien der Vergangenheit an.

Nach und nach schalten wir die verschiedenen Gebiete frei, in denen wir unsere triotastischen Trips absolvieren. Pro Abschnitt warten vier Levels auf uns.

Items wie der Wasserstab können nicht wie in den *Four Swords*-Titeln während der Levels gewechselt werden. Stattdessen bekommt man ein bestimmtes in die Hand gedrückt.

lia das entsprechende Einzelstück anfertigt. An Materialien gelangen wir, indem wir die jeweils vier Levels in den acht verschiedenen Gebieten absolvieren. Als Belohnung winkt dann eines der Kleinode. Richtig gelesen: Eine offene Welt gibt es in *Tri Force Heroes* nicht. Stattdessen gelangen wir von einer kleinen Hubwelt aus in thematisch unterteilte Areale wie einen Vulkan, ein Waldstück, eine Wüste oder ein verschneites Gebirge. Was es in dem kleinen Örtchen alles zu tun gibt, steht im Extrakasten auf der nächsten Seite!

Die heldige Dreifaltigkeit

In den Levels erwartet uns dann im Kern das, was man sich von einem *The Legend of Zelda*-Spiel erwartet, nämlich Rätsel und Kämpfe gegen jede Menge kleine und große Bösewichte. Weil ein Held zu wenig ist, sind wir diesmal allerdings in drei Versionen von uns selbst unterwegs – ähnlich wie in den *Four Swords*-Spielen, wo wir mit vier Recken ins Abenteuer zogen. Die Missionen kann man wahlweise alleine oder im Mehrspieler für drei Personen absolvieren. Zwei-Spieler-Runden sind hingegen nicht möglich. Wir raten allerdings dringend davon ab, alleine loszuziehen, denn das macht ungefähr so viel Spaß wie ein Besuch der örtlichen Kläranlage: Anstatt die zwei Computer-Begleiter mit einer KI auszustatten, hat Nintendo unverständlicherweise beschlossen, dass wir uns um jede ihrer Aktionen selbst kümmern müssen. Heißt im Klartext, dass wir unsere Kumpel ständig durch die Gegend tragen oder ununterbrochen zwischen den Helden wechseln müssen, um Land zu sehen. Nicht einmal eine Funktion, um unsere Kameraden an unsere Seite zu rufen, gibt es! Kurz gesagt: Der Singleplayerpart wurde ganz gehörig verbockt. Wir wollen diesen Punkt nicht ignorieren, es ist aber bei aller Kritik klar, dass der Fokus eindeutig auf der Koop-Erfahrung liegt – und dank lokalem Spiel, Online-Mehrspieler und Downloadplay für 3DS-Besitzer ohne das Spiel ist es zum Glück auch sehr einfach, hier Mitspieler zu finden. Zu dritt macht das Spiel dann auch ordentlich Spaß.

Der wirklich famos umgesetzte stereoskope 3D-Effekt kann auf Bildern leider nicht veranschaulicht werden, kommt in Momenten wie diesem aber besonders gut rüber.

Der Turmbau zu Textilia

Die Levels sind noch einmal in vier Untergebiete aufgeteilt. Am Beginn des ersten Gebiets bekommt jedes Mitglied des tollen Trios neben seinem Schwert eines von acht praktischen Items in die Hand gedrückt, die wir auf der zweiten Seite unseres Tests im Detail vorstellen. Das funktioniert also anders als bei *The Four Swords*, wo wir in den Levels mehrmals zwischen verschiedenen Gegenständen hin und her wechseln konnten. Der Vorteil dieser Entscheidung: Die Levels bieten deutlich abwechslungsreichere Abschnitte, welche stets auf dem perfekten Zusammenspiel der Items aufbauen. Da müssen etwa mit dem Wasserstab Säulen aus dem Boden gezaubert werden, damit Spieler 2 eine Bombe über einen Abgrund werfen kann, die Spieler 3 auf der anderen Seite auffängt und damit eine Wand sprengt. Das funktioniert super und macht

Abseits der Koop-Keilereien darf man sich in der Arena kompetitiv in verschiedenen Arenen auf die Zipfelmütze geben. Das macht kurz Spaß, ist aber sehr simpel.

AUCH HELDEN MACHEN MAL PAUSE

Wenn Link nicht gerade in Action-Levels Abenteuer erlebt, kann er die kleine Hubwelt Textilia erforschen. Wir stellen die relevantesten Anlaufpunkte des Klamottenkaffs vor.

Die Speicherstatue

Nach den Levels sichert das Spiel den Speicherstand stets automatisch. Wer seine Stadtgeschäfte sichern will, geht zur Speicherstatue in der Dorfmitte.

Miiverse-Galerie

Aufgrund fehlender Server-Unterstützung konnten wir die Miiverse-Galerie noch nicht ausprobieren. Hier laden wir Bilder in das soziale Netzwerk hoch.

Bei Madame Couture

Einer der wichtigsten Anlaufpunkte im Spiel, denn hier wechseln wir unsere Klamotten und geben neue Kleider in Auftrag.

Ein Plausch mit dem König

Der Grund für unser Abenteuer hockt im Palast, jammert die ganze Zeit und geht uns gehörig auf die Nerven.

Der Händler

Wem das Sammeln von Materialien in den Levels zu anstrengend ist, wendet sich vertrauensvoll an den Händler und ersteht die Kleinode zu teils horrenden Summen.

Einzelspieler-Abenteuer

Von diesem Raum im Schloss aus starten wir alleine ins Abenteuer. Unsere Begleiter müssen durch die Gegend geschleppt werden.

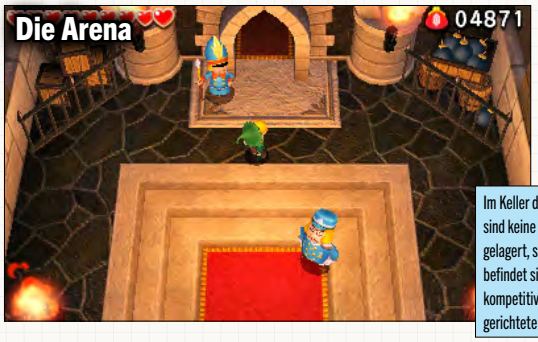
Die tägliche Schatztruhe

Einmal täglich haben wir bei diesem netten Herren eine 25-prozentige Chance auf ein wertvolles Material. Die Teilnahme ist kostenlos!

Mehrspieler-Abenteuer

Sieht genauso aus wie die Lobby des Singleplayers, ermöglicht uns aber, online oder lokal mit anderen Helden loszulegen.

Die Arena



Im Keller des Schlosses sind keine guten Weine gelagert, sondern hier befindet sich die auf kompetitive Duelle ausgerichtete Arena.

Sind wir mit echten Mitspielern unterwegs, können wir mithilfe von acht Symbolen auf dem Touchscreen miteinander kommunizieren. Nicht immer reicht das aus.

viel Laune! *Zelda*-Veteranen dürften zwar die meisten Situationen schnell durchschauen, trotzdem wurden die Umgebungsrätsel aber sehr gut und abwechslungsreich gestaltet. Auch für alte Serienhasen neu: Die Totem-Formation, bei der die drei Heroen auf die Schultern des jeweils anderen springen, um auf diese Weise etwa hoch gelegene Schwachpunkte von Feinden zu erreichen, Schalter zu aktivieren oder durch einen beherzten Wurf auf ansonsten zu hohe Vorsprünge zu gelangen. Der unterste Spieler übernimmt dabei das Laufen und der oberste kümmert sich um den Einsatz von Schwert und Item. Eigentlich eine kreative Idee, die jedoch unter einer eher mäßigen Umsetzung leidet. Das Totem steuert sich leider recht umständlich, sodass etwa die getragenen Spieler keine Möglichkeit haben, ihrer Situation zu entkommen. Oft löst man das Totem auch aus Versehen aus, wenn man etwa von einem erhöhten Bereich neben einem Mitspieler auf dem Boden landen will. Zu häufig findet man sich dann in den Händen des unfreiwilligen Lastenträgers wieder. Das sorgt in den normalen Levels für Ärger, in der Nähe von Abgründen für unerwünschte Bildschirmtode und wird in den Bosskämpfen teilweise sogar zur Tortur. Die großteils sehr kreativ gestalteten Obermotze sind nämlich oft mörderisch schwer und erlauben kaum Fehler – wie auch der Rest des Spiels, das uns eine hammerharte Passage nach der anderen vor die Füße wirft. So ein kniffliges *Zelda*-Abenteuer haben wir seit dem zweiten Teil für das NES nicht erlebt! Umso nerviger ist die Tatsache, dass wir nach einem virtuellen Ableben trotz dreier Feen pro Level, die uns wiedererwecken können, das jeweilige Untergebiet noch einmal von vorne starten müssen. Klar, wenn alle Feen weg sind, heißt's Game Over. Solange wir diese nicht aufgebraucht haben, hätten wir es aber vorgezogen, direkt am Ort des Niedergangs wieder loslegen zu können. Auch etwas mehr Anspruch abseits des Schwierigkeitsgrades hätte dem Titel gut getan, denn sobald man alle Gameplaymechaniken verinnerlicht hat, gibt es kaum noch Elemente, die einen überraschen. Somit entpuppt sich *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* zu unserer Überraschung trotz einiger sehr cleverer Elemente und Ideen schlussendlich als deutlich weniger rund und unterhaltsam als gedacht. Die Tatsache, dass es sich „nur" um ein Spin-off handelt, merkt man dem Titel spielerisch stark an. Grafisch hingegen ist er sehr gut gelungen und macht sogar dem hübschen *A Link Between Worlds* Konkurrenz. Anstatt den Stil des ersten exklusiven 3DS-Zelda zu kopieren, hat man sich für eine hübsche Mischung aus diesem und jenem von *The Wind Waker* entschieden. Der ziemlich belanglose Sound hingegen zeigt wieder, dass es schon deutlich hochwertigere Nintendo-Produktionen als *Tri Force Heroes* gab. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Laureen Eggmann

„Wäre ich ein Vogel, hätte ich mir beim Einzelspieler wohl alle Federn rausgerissen."

Turm bauen, schmeißen, sterben, sich vor Wut die Haare ausreißen. Nach dem gefühlt hundersten Versuch, das Game im Einzelspieler zu bewältigen, hat mich doch tatsächlich die Mauser befallen. Lösung des Problems: Kollegen schnappen und zu dritt dagegen angehen – gegen das Spiel, nicht die Mauser. Der Multiplayer macht tatsächlich eine Weile Spaß, bis man dann doch wieder an einem schweren Level verzweifelt oder aus Frust und Langeweile andere in den Abgrund wirft. Zu schnell vergeht einem das Lachen also nicht, vorausgesetzt, man hat Freunde dabei.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ein netter Koop-Spaß, der dem großen *Zelda*-Namen aber nur bedingt gerecht wird."

Ich verrate an dieser Stelle ein Geheimnis: Ich habe die verschiedenen *Four Swords*-Ableger meistens alleine gespielt! Geschockt? Nein? Umso besser. Tatsächlich machten die Abenteuer auch solo viel Spaß, was nicht zuletzt an der gelungenen Steuerung und an der etwas zurückgeschraubten, aber nach wie vor *Zelda*-typisch epischen Atmosphäre lag. *Tri Force Heroes* hingegen ist alleine einfach nur langweilig und die Idee, den zwei zusätzlichen Helden keinerlei KI zu spendieren, ist schlicht dämlich. Hinzu kommt eine Geschichte, die mehr bei *Mario & Luigi* als bei *Zelda* zu Hause wäre und mir persönlich nicht zusagt. Klar, der Fokus ist der Koop-Modus und hier macht der Titel auch am meisten Spaß. Zum Hit reicht es aufgrund vieler kleiner Mängel und der etwa monotonen Gestaltung aber auch im Mehrspieler nicht.

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes

Termin: 23. Oktober 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo/Grezzo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8

Der Stil stellt eine Mischung aus jenen von *A Link Between Worlds* und *The Wind Waker* dar und sieht ganz vorzüglich aus. Die stereoskope 3D-Darstellung ist zudem wie in *A Link Between Worlds* klasse.

SOUND 6

Sprache/Text: -/Deutsch
Anstelle der bekannten epischen *Zelda*-Klänge erschallen die meiste Zeit eher unpassende bis nichtssagende Melodien. Hier wäre mehr drin gewesen.

STEUERUNG 6

Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: Downloadplay wird unterstützt
Prinzipiell steuert es sich gut. Aber zu oft springt man versehentlich in die Totem-Formation und im Singleplayer erweist sich der Figurenwechsel als umständlich.

EINZELSPIELER 5

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Wird geplagt von fehlenden Checkpoints, nonexistenter Helden-KI und einem generellen Mangel an Spaß.

MEHRSPIELER 8

Spieler online: 3 **Spieler lokal:** 3
Die Drei-Spieler-Pflicht stört, im Koop-Modus spielt der Titel trotz kleiner Mängel aber seine Stärken aus.

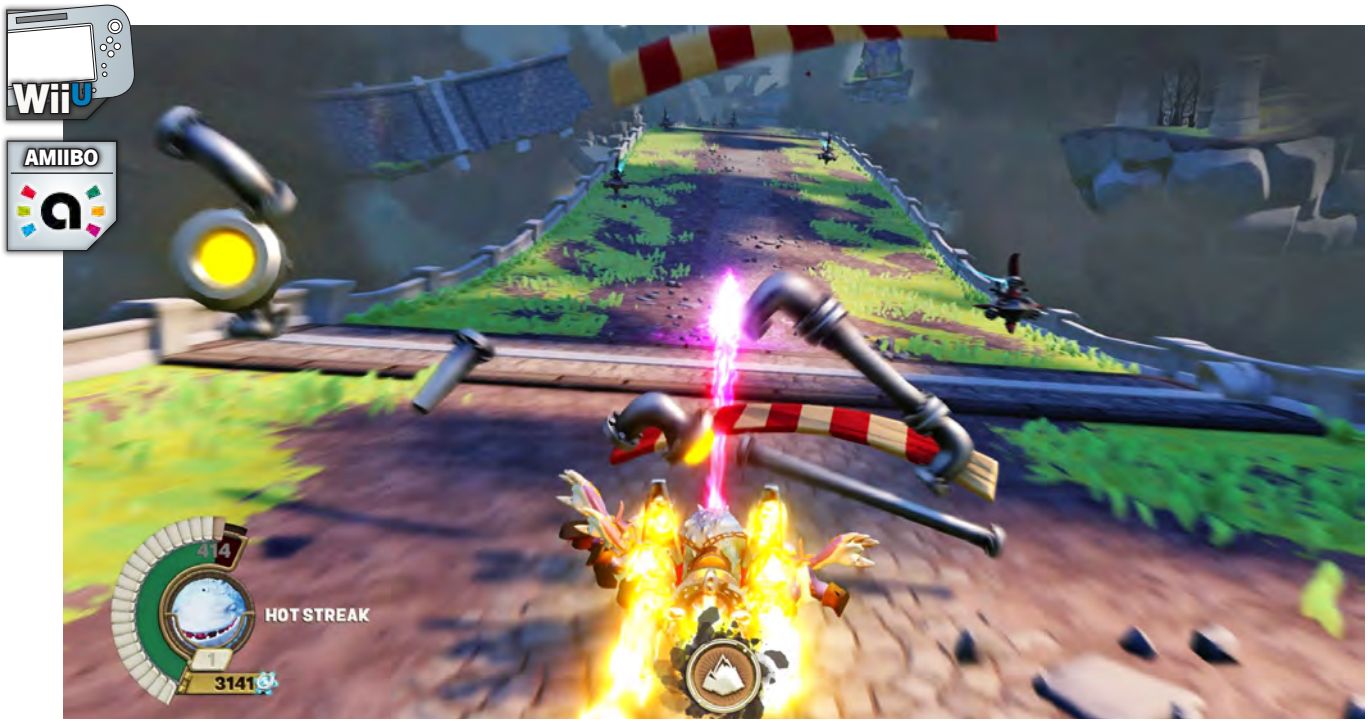
PRO / CONTRA

- ✚ Unterhaltsames Koop-Gameplay
- ✚ Schwere, aber kreative Bosskämpfe
- ✚ *Zelda*-untypische, aber nette Atmosphäre
- ✚ Interessant gemachtes Verkleidungs-Feature
- ➖ Im Kern ausgesprochen simpel aufgebaut
- ➖ Unintuitiv steuerbare Totem-Formation
- ➖ Gebiete müssen bei K.o. neu gestartet werden
- ➖ Extrem schwacher Singleplayer-Part

WERTUNG/FAZIT

74

„Ein guter Mehrspieler- trifft auf einen öden Singleplayer-Modus. Das kannst du besser, Link!"



Whrooom! Whrrrrooooooom! Wenn so ein Buckelwal aufs Gaspedal latscht, werden auch noch die letzten paar Pferdestärken aus dem *Superchargers*-Motor gequetscht.

SKYLANDERS SUPERCHARGERS

Action-Adventure/Rennspiel Die *Skylanders*-Serie leidet ein wenig unter Stillstand. Sie braucht neuen Schwung. Sie braucht neuen Antrieb. Sie braucht Zug nach vorne. Sie braucht … einen Motor!

Schon wieder Kaos! Allmählich kommen wir uns als *Skylanders*-Veteranen ja schon fast ein bisschen inkompetent vor – seit vier Jahren geben wir dem Heini und seinen Schergen was auf die Mütze und trotzdem kommt der Knilch immer wieder aus einem Loch gekrochen und bedroht die Himmelslande. Diesmal scheint der überraschend zähe Chef-Antagonist aber ganz dicht an der Eroberung von Activisions Abenteuerwelt dran zu sein! Die meisten der Skylands-Bewohner befinden sich zum Start der knapp zwölf Stunden umfassenden Kampagne schon in Kaos' Kerkern oder fristen als Untertanen ihres neuen Herrschers ein wenig erquickliches Dasein. Zu verdanken haben das die putzigen Fantasy-Figuren der extrem populären Toys-to-Life-Serie einer neuen Mega-Waffe in Kaos' finsterem Arsenal: der Unheilsstation des Ultimativen Unheils!

HELDEN IN SERIE: DIE GESCHICHTE DER SKYLANDERS

Vier Jahre, fünf Spiele (plus portabler Anhang) und unzählige verprasste Euros – die Legende der Skylanders nimmt kein Ende! Zeit für einen kleinen Überblick der Toys-to-Life-Reihe:

SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE

Lange war es ruhig um den einstigen Jump&Run-Recken Spyro. Doch dann kehrte der legendäre Hüpfdrache als Rädelsführer des Urvaters aller Toys-to-Life-Spiele zurück!

Jahr: 2011

SKYLANDERS: GIANTS

Noch mehr und vor allem noch größere Skylander: in *Giants* durften die Riesen ran! Es war auch das erste Mal, dass die Serie außerhalb Japans auf der Wii U auftauchte.

Jahr: 2012

SKYLANDERS: SWAP FORCE

Ein genialer Kniff und ein Fingerzeig in Richtung *Skylanders*-Zukunft! Die Wechselkörper der *Swap Force*-Helden machten klar: Pro Jahr gibt es eine große neue Spielidee!

Jahr: 2013

SKYLANDERS: TRAP TEAM

Helden hatten wir genug, nun sollten auch mal die Schurken ran. In speziellen Fallen durften Gegner gefangen und im Spiel als zeitweilige Unterstützung entfesselt werden.

Jahr: 2014

SKYLANDERS SUPERCHARGERS

Und damit sind wir im aktuellen Konsolenjahr angekommen – zum ersten Mal gibt es für die Wii „nur" ein Spin-off, das eigentliche *Superchargers* bleibt der Wii U vorbehalten.

Jahr: 2015

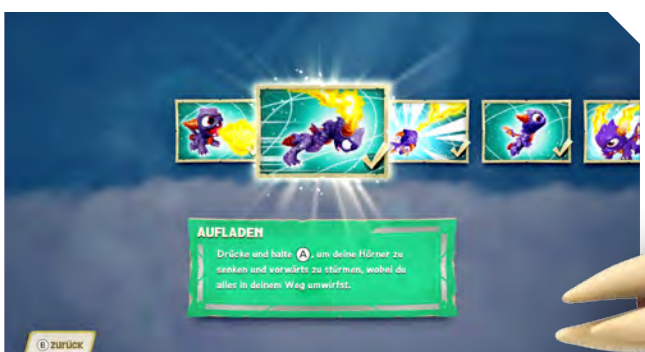
Es kann tatsächlich jeder Skylander jedes Fahrzeug steuern – aaaaber wenn ihr einen bestimmten Himmelshelden mit dem passenden Fahrzeug kombiniert, wird der Schlitten besonders mächtig. Typisch *Skylanders*: alles geht, Perfektion kostet extra.

Spontaner Sprit-Sprint

Oh Schreck, oh Graus, was sollen wir nur tun?! Keine Panik, denn wie immer liegt die Rettung der Skylands in euren Händen! Einigen gewieften Tüftlern und Glücksrittern (darunter die Serien-Evergreens Cali, Hugo und Flynn) gelingt die Flucht aus Kaos' Gefängnisschiff. Kurz darauf haben die Kollegen auch noch die entscheidende Idee zur Befreiung der Skylands! Zwar hat Kaos die Portalmeister (also euch) mithilfe seiner Unheilsstation aus den Himmelslanden verbannt, es gibt aber eine letzte Möglichkeit, eure geliebten Helden doch noch auf eine Rettungsmission zu schicken – die Superchargers! Dabei handelt es sich um kampfstarke Fahrzeugspezialisten, deren legendäre High-Speed-Rennwagen, Düsenjäger und Angriffsboote eure versammelte Crew in Windeseile in den Skylands abliefern können.

Land, Luft, Meer & mehr

Doch damit nicht genug: Als neuem Herzstück im ebenso neuen Part von Activisions Spielfiguren-Serie gebührt den Vehikeln auch im Laufe der Handlung eine wichtige Rolle! Zunächst erwartet Fans der wieder einmal herrlich drollig inszenierten *Skylanders*-Welt das gewohnt-geliebte Programm. Da wäre etwa die Kombination aus Spielfiguren und Portal. Mit Letztgenanntem stellt ihr eine Verbindung zwischen den wunderschön gestalteten Sammlerstücken und der Software her – einfach den Kunststoff-Skylander eurer Wahl auf das Portal stellen, schon erscheint euer auserkorener Champion in der virtuellen Welt vor euch. Dann heißt es abermals: kleine Rätsel lösen, rennen, springen, putzige Feinde beharken und wuchtige Bossgegner rund machen! Mehr noch: Sämtliche Upgrades und Stufenaufstiege, die ihr mit eurem Helden bisher verdient habt, werden direkt auf der Figur abgespeichert und können dann auch in anderen Spielen der Reihe eingesetzt werden. Habt ihr etwa auf eurer Wii U soeben den Maximallevel eures putzigen kleinen Feuerdrachen erreicht und möchtet ihn nun auch auf der Xbox One eures Freundes einsetzen? Kein Problem, geht alles! Die Innovation findet sich bei der frischen Fuhre an Figuren, die Activision mit dem jüngsten Serienableger auf die zahlende Kundschaft loslässt. Die 20 neuen Helden bringen nämlich auch ihre 20 Fahrzeuge mit – und die mischen das bisher sehr action-adventurelastige Gameplay mit Renneinlagen aller Art gehörig auf! An etlichen Stellen in der herrlich detailverliebten Fantasywelt kommt ihr an Bereichen vorbei, bei denen ihr hinter dem Steuer eines Fahrzeugs Platz nehmen könnt. Was dann passiert, hängt vor allem von der Wahl eures Vehikels ab.



In stolzer Tradition übersetzt *Skylanders* auch im fünften Spiel „Charge" immer noch falsch mit „Aufladen." Wir drucken so lange Screenshots ab, bis das aufhört!

SUPERCHARGERS-FAQ

Mit jedem neuen *Skylanders*-Part tauchen bei euch erfahrungsgemäß eine Menge Fragen auf. Die kontern wir doch gerne mit ein paar zackigen Antworten!

1. Funktionieren die Skylanders aus *Spyro's Adventure* und *Skylanders: Giants?*
Yep, wir sind sowohl mit dem Original-Spyro als auch mit dem mächtigen Wal Thumpback durch die *Superchargers*-Welt gestapft.

2. Wie steht's denn mit den Körperwechsel-Skylandern aus *Swap Force*? Werden die unterstützt?
Auch das funktioniert – wir waren mit Wash Buckler und Blast Zone unterwegs, haben die beiden danach aufgesplittet, ihre Körper getauscht und durften so auch als Wash Zone und Blast Buckler ran.

3. Stichwort: *Trap Team*. Was ist aus den Trap Mastern und den eingefangenen Fieslingen in den Traptanium-Fallen geworden?
Die Trap Master dürft ihr ganz normal ins Spiel rufen, bei ihnen handelt es sich schließlich auch nur um wuchtige Skylander. Ganz anders ist das bei den Traptanium-Fallen. Die dürfen zwar auch am neuen *Superchargers*-Portal angeschlossen werden, aktivieren dann aber „nur" eine spezielle Elementarwaffe für euer momentanes Fahrzeug. Befindet sich in einer Falle ein weggesperrter Schurke, schaltet der zusätzlich einen besonderen Himmelsstein frei. Lohnt sich immer noch.

4. Dürfen alle Skylander alle Fahrzeuge steuern?
Jawoll, wir haben im selben Vehikel mit Mini-Spry und Thumpback Platz genommen. Wenn das klappt, klappt alles …

5. Können Bowser und Donkey Kong auch auf der PS4 oder Xbox One an den Start gehen?
Nein, die Nintendo-Spezialfiguren sind ausschließlich den Nintendo-Versionen von *Superchargers* vorbehalten. Versucht ihr es dennoch, gibt es nur eine harmlose Fehlermeldung auf eurem TV.

6. Lässt sich *Superchargers* mit dem *Trap Team*-Portal spielen?
Ja, völlig problemlos – anschließen und ab geht's. Das *Superchargers*-Portal ist aber schöner. Und es bietet vor allem deutlich mehr Platz – bei all den Fahrzeugen, Giants und Zusatzfiguren dürfte der *Trap Team*-Plattform schnell das Plastik ausgehen.

REINES RENNSPIEL: DIE 3DS-FASSUNG IM TEST

2014 spendierte Activision 3DS-Besitzern noch ein eigenständiges *Trap Team*-Abenetuer, auf der Wii gab es sogar noch das Originalspiel als schmerzhaft heruntergerechnete Sparversion. Damit ist jetzt Schluss: Die 3DS/Wii-*Supercharger* sind reine Rennspiel-Spin-offs!

Neben normalen Rennen werden Stunt-Meisterschaften geboten, Nachbrenner-Sprints, Geister-Duelle, Chompygeddon-Runden oder, wie hier, Schafsammeln.

An den Element-Toren gibt es auch in der 3DS-Fassung nur ein Vorbeikommen: Der richtige Skylander muss ran! Dafür winken Tuning-Teile für eure Fahrzeuge.

So ein Skylander findet ja schön bequem in einer Hand Platz – da ist es nur passend, dass wir uns auch die tragbare Version von *Superchargers* anschauen. Genau wie bei *Trap Team* im letzten Jahr funktioniert die Kopplung mit euren Spielfiguren (und ab sofort Fahrzeugen) über den Infrarot-Port eures 3DS. Zu diesem Zweck kommt die Handheld-Fassung mit einem kleinen Portal zu euch nach Hause, über das ihr bequem eure Heldenriege einlesen könnt – und das dauerhaft! Einmal registrierte Helden müssen nicht mehr zurück aufs Portal, sondern werden im Spielmodul gespeichert. Das hat den Vorteil, dass ihr unterwegs keine Tasche voll Figuren mit euch durch die Gegend karren müsst, um auf dem 3DS zu zocken. Der Nachteil ist freilich, dass auf dem Handheld gesammelte Erfahrungspunkte nicht auf den Spielzeugen registriert werden. So weit, so gewohnt und hardwaretechnisch perfekt.

Ganz neu ist hingegen das Genre des Spiels! *Skylanders Superchargers* trägt auf dem 3DS den Beinamen *Racing* – und der Titel ist hier Programm: Die portable Version ist nämlich in der Tat ein reines Rennspiel! Ganz im Stile eines *Mario Kart* zieht ihr hier eure Runden in Autos, Fliegern oder Booten, wobei sich die Spielmechanik des Fahrzeugklassen-Trios nur minimal voneinander unterscheidet: Rennwagen springen und driften, Flugzeuge haben einen Turbo, Boote können tauchen und mit Stunts in der Luft Geschwindigkeit gewinnen. *Superchargers* erreicht zwar nie die Präzision, Intensität oder Feinheit des großen Klempner-Vorbilds, macht durch seine breite Charakterriege und abwechslungsreichen Aufgaben aber definitiv Spaß. Eine agile Angelegenheit ist das 3DS-*Superchargers* übrigens trotz der reichlich vorhandenen PS nicht: Zwischen Ladezeiten, dem Freischalten von Strecken und der stets nötigen Charakterauswahl geht reichlich Zeit ins Land, bis wir durchstarten dürfen. Im Gegenzug gibt es neben normalen Rennen noch Spezialevents wie Schaf-Sammelfahrten, Stunt-Meisterschaften oder Drift-Challenges. Kurzum: Ähnelt *Mario Kart* und hat auch mehr Ideen als der Klempner, aber nicht dieselbe große Klasse.

Benjamin Kegel

Termin: 25. September 2015
Hersteller: Activision
Entwickler: Beenox
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: nein
Preis: ca. 60 Euro

WERTUNG/FAZIT

72

„Wer weiß, was er da kauft, kann seinen Spaß haben. Erwartet aber nicht zu viel."

Hervorragend ausgewuchtet

Am meisten Spaß machen die Racer, die euch vor allem zwei Spielelemente präsentieren. Da wäre zunächst der heiße Reifen direkt in der offenen Welt. Einfach rein in den PS-Kübel, aufs Gas latschen und ab dafür! Die sehr direkte Steuerung ist in diesem Modus echt gewöhnungsbedürftig, geht nach einer knappen halben Stunde aber doll in die Daumen und macht richtig Laune – zumal man sich dann noch besser auf das Abfeuern der Bordwaffen konzentrieren kann. Das zweite Spielelement ist deutlich näher am typischen Third-Person-Rennspielerelebnis Marke *Mario Kart* dran. Hier brettern wir eine Piste runter, sammeln Power-ups ein und eröffnen das Feuer auf Gegner. Ähnlich actionreich geht's auch in den Fliegeretappen zu. Anders als bei den Rennstrecken könnt ihr euch hier innerhalb eines dreidimensionalen Rahmens frei bewegen, durch die Wolken zischen, Feinde ins Visier nehmen oder auch Schlüsselziele ausschalten. Am meisten Geschick verlangen die Bootsausflüge. Vor allem unter Wasser sind sehr ruhige Finger gefragt, um zwischen kräftigen Strömungen, auftauchenden Gegnern und der Trägheit eures eigenen Schiffs die Kontrolle zu behalten – und in die Richtung zu steuern, in die ihr tatsächlich wollt. Eine Runde Extralob gibt es für die Gestaltung und Einbindung all der Vehikel-Teilbereiche.

Mit 50.000 Sachen brettern wir die Piste runter und drücken dabei immer fleißig ZL, um zu driften und so den Wert der Sammel-Items auf der Strecke zu erhöhen.

Die offenen Flug-Gefechte zwischen den Wolken erinnern ein wenig an den All-Range-Mode aus *Star Fox*. Natürlich längst nicht so intensiv, aber nah dran.

Die Fahrzeuge mögen das neue Herz von *Superchargers* sein, die Seele ist aber immer noch das Action-Adventure drumherum.

Die kleinen Levelbezirke werden gut durchgemischt, bleiben stets frisch und überraschen während der gesamten Laufzeit mit tollem Design und Abwechslungsreichtum. Activision hätte hier auch einfach ein paar Alibi-Fahrzeugareale durchwinken und absegnen können – haben sie aber nicht. Im Gegenteil, hier ist eine Menge Leidenschaft und Kreativität reingeflossen. Selbst in der neuesten Fassung des populären Himmelssteine-Minibrettspiels dürfen die Vehikel mitmischen. Das clevere Knobelgame ist natürlich wieder mit an Bord und rundet das spielerische Erlebnis zusammen mit einem starken Sammel-, Upgrade- und freien Rennpaket ab.

Verkehrsnetz

Ist *Skylanders Superchargers* das beste Spiel seiner Serie? Nein, dafür fehlt ein bisschen die inhaltliche Stimmigkeit, der letzte technische Feinschliff und irgendwie auch ein klein wenig des Charmes, den wir bisher von der Reihe gewohnt waren. Die PS-Protze verlangen einfach so stark nach Aufmerksamkeit, dass die Helden nicht so recht im Rampenlicht stehen können. All das geht aber Hand in Hand mit starken Neuerungen wie dem kooperativen Online-Modus (wird ja auch verdammt noch mal Zeit!) und den toll implementierten Fahrzeugetappen. Die wurden tatsächlich ohne grobe Brechstangen ins Gesamt-Gameplay gehievt und wirken so gut wie nie stilistisch unpassend. Nicht schlecht bei einer virtuellen Welt, die seit mittlerweile vier Jahren zusammengewachsen ist und sich jetzt quasi ein komplett neues Genre mit einverleiben musste – gut gemacht, Vicarious Visions! Vor- und Nachteile von *Superchargers* halten sich so in etwa die Waage – damit bleibt ein etwas anderes, aber wieder einmal hochqualitatives Action-Adventure, dessen Racing-Elemente die etwas angestaubte Spielmechanik mit viel frischem Wind freipusten. Mal schauen, was die Kollegen nächstes Jahr noch für Zusatz-Gizmos an ihr Plastikportal dranbasteln – vielleicht ein Match-3-Spielbrett? **Benjamin Kegel**

Natürlich dürfen auch die Himmelsstein-Wettkämpfe nicht fehlen. Das virtuelle Tabletop-Brettspiel präsentiert sich ganz neu.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Schwein gehabt: Die Superchargers rasen nicht in die Gimmick-Sackgasse!“

Unter allen *Skylanders*-Spielen ist *Superchargers* zweifellos einzigartig. Denn egal, ob man sich die fetten Heldenkaliber in *Giants*, die Köpfchen-wechsle-dich-Kollegen aus *Swap Force* oder die kollaborativen Koop-Kameraden aus *Trap Team* anschaut – sie alle haben nichts am Genre des Originalspiels verändert. *Superchargers* tut das dafür so richtig – und macht aus dem bisher geradlinigen Action-Adventure ein Teilzeit-Rennspiel. Und siehe da, das Teil kann richtig was! Allein schon die satten Motorengeräusche machen richtig gute Laune! Racen wie in *Mario Kart*, offene Kämpfe wie in *Star Fox* und fiese Bootstouren wie in … tja … *Der Heiße Draht*, würde ich sagen. Zwar alles nicht auf dem Topniveau der angesprochenen Einzelspiele, als Kombination aber echt klasse.

Skylanders Superchargers

Termin: 25. September 2015
Hersteller: Activision
Entwickler: Vicarious Visions
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Immer noch sehr hübsch anzusehen, kommt aber nicht ganz an die Eleganz von *Trap Team* heran. Für einen sehr soliden 8er reicht es aber noch allemal.

SOUND 9
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
War letztes Jahr schon der stärkste Punkt des Spiels und wird in *Superchargers* durch die satten Motorensounds und tollen Tracks nicht wirklich schlechter.

STEUERUNG 8
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: -
Geht davon aus, dass ihr in die Steuerung der Fahrzeuge in den freien Levels einiges an Übung investieren müsst. Geht weiterhin davon aus, dass sich ebendiese Übung richtig auszahlt und Spaß macht!

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
Hier werden alle Altersklassen glücklich. Schön!

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2-4 **Spieler offline:** 1-2
Endlich stößt Activision die Online-Tore auf und ermöglicht kooperative Abenteuer auch übers Netz. In lokalen Rennen dürfen leider nur zwei Mann ran.

PRO / CONTRA
- ✚ Richtig stark ins Spiel gehievte Fahrzeug-Parts
- ✚ Großartig ausgebaute Online-Mehrspielermodi
- ✚ Die Toys-to-Life-Faszination ist immer noch da.
- ✚ Nach wie vor ein famoses Action-Adventure
- ✚ Bietet Schwierigkeitsgrade für alle Altersstufen
- ➖ Deutsche Lokalisierung ist mal wieder … na ja
- ➖ Hat nicht ganz die Finesse eines *Trap Team*
- ➖ War, ist und bleibt wohl auch ein teurer Spaß

WERTUNG/FAZIT

82

„Etwas gröber als seine Vorgänger, dafür richtig frische Ideen und Spielanreize.“

LEGO DIMENSIONS

Wii U

Action Lego springt auf den Plastikfiguren-Zug auf und tritt mit *Lego Dimensions* in Konkurrenz mit *Skylanders* und Co. Klappt das oder geht dabei der *Lego*-Charme verloren?

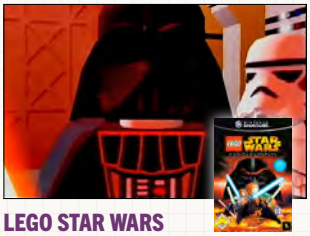
Gerade einmal zwei Lego-Lizenzspiele (*Lego Jurassic World* und *Lego Dimensions*) in einem Jahr? Das ist ja für das, was man von der Reihe gewohnt ist, fast bedenklich wenig! Der Grund könnte wohl darin zu finden sein, dass *Dimensions* deutlich mehr Arbeit erfordert hat, als die Vorgänger: Nicht nur vermischt das Spiel erstmals satte 14 Lizenzen, anstatt sich nur an einer humoristisch abzuarbeiten, es steigt auch in das durch *Skylanders* etablierte NFC-Plastikfigurengeschäft ein. Für knapp 100 Euro erhalten wir im Starterpack neben dem Spiel selbst ein entsprechendes Portal sowie die drei Plastik-Protagonisten Gandalf, Batman und Wyldstyle. Anders als bei der Konkurrenz ist vor dem virtuellen Vergnügen dabei erstmals echte Bastelarbeit vonnöten, denn Portal, Figuren, Fahrzeuge und Co. wollen vor Spielbeginn zusammengebaut werden. Schön: Hierbei handelt es sich um echtes Lego-Spielzeug, das auch jederzeit vom NFC-Chip entfernt werden kann. Faule Naturen können die Blöckchenbauereien auch sein lassen und einfach die blanken Chips auf das Portal stellen. Der unschöne Nebeneffekt des neuen Geschäftsmodells ist, dass die meist weit über hundert freispielbaren Figuren pro Abenteuer der Vergangenheit angehören – stattdessen müssen alle Helden abseits der drei Protagonisten in Packs erstanden werden, deren Preis von 15 bis zu satten 30 Euro reicht.

Grandioser Humor …

Abseits dieses einmal mehr ziemlich fragwürdigen Geschäftsmodells entpuppt sich *Lego Dimensions* jedoch als einer der unterhaltsamsten Serienableger der letzten Jahre. Durch die Vermengung der verschiedenen Lizenzen liefert das ohnehin

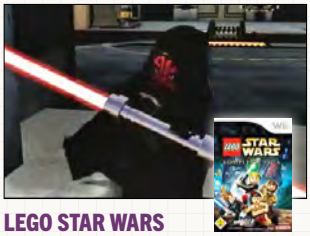
DIE UNENDLICHE GESCHICHTE DER LEGO-LIZENZSPIELE

In den zehn Jahren seit dem Erscheinen von *Lego Star Wars* sind etliche *Lego*-Lizenzspiele zustande gekommen. Wir wagen das scheinbar Unmögliche und zählen alle Lizenzumsetzungen auf – und weil's Nintendo-Exklusivtitel sind, packen wir die beiden *Lego City Undercover*-Abenteuer auch noch dazu.



LEGO STAR WARS
DAS VIDEOSPIEL
Der Titel, mit dem alles beginnt. Schon damals ist der bis heute populäre Koop-Modus mit dabei und ermöglicht Vätern auf der ganzen Welt, mit ihren Söhnen Zeit zu verbringen.
JAHR: 2005

LEGO STAR WARS II
DIE KLASSISCHE TRILOGIE
Noch kann keiner ahnen, was für ein Lizenzmonster die *Lego*-Reihe einmal werden würde. Ein Jahr nach dem ersten Spiel folgt somit erst einmal die direkte *Star Wars*-Fortsetzung.
JAHR: 2006



LEGO STAR WARS
DIE KOMPLETTE SAGA
Während Teil 1 die Prequel- und Teil 2 die klassische *Star Wars*-Trilogie abhandeln, fasst das nächste Spiel die beiden Vorgänger zusammen. Das ultimative Sternenkrieg-Paket!
JAHR: 2007

Für Kenner des Originals und auch spielerisch ein echtes Highlight ist der *Portal 2*-Level. Das *Lego*-Gameplay wird hier gekonnt mit den Rätselelementen wie Portalen, Laserstrahlen und Turrets aus dem Valve-Titel verschmolzen. Now you are thinking with portals!

bereits sehr humorbegabte Entwicklerteam ein Gag-Feuerwerk allererster Güte ab. Wenn Batman und sein *Lego Movie*-Gegenstück aufeinandertreffen, Saurons dunkler Turm Barad-dûr sich auf einmal in Gotham erhebt, der von den Simpsons bekannte Kwik-E-Mart plötzlich im Wilden Westen von *Zurück in die Zukunft* auftaucht oder Batman Gandalf mit seinem Enterhaken vor seinem tödlichen Sturz in den Minen von Moria errettet, macht das richtig viel Spaß. Das Lob gilt ebenso den Dialogschreibern, deren Wortwitze – auch in der deutschen Fassung – fast immer zünden. Möglich wird diese Lizenzvermengung, weil der Bösewicht Lord Vortech plant, die Grenzen zwischen den verschiedenen Dimensionen zu zerstören, um ein ultimatives Superreich unter seiner Herrschaft zu erschaffen. Gandalf, Batman und Wyldstyle machen sich durch das Dimensionsportal auf, um diesen Plan zu vereiteln. Diese Grundhandlung gewinnt keinen Innovationspreis, wird aber nett erzählt und dient ohnehin nur als Gerüst für das schräge Aufeinandertreffen der verschiedenen Lizenzen.

Durch die Vermengung der Lizenzen ist das Spiel so unterhaltsam wie kein *Lego*-Titel zuvor. Hier tragen Standard-Batman und Batman aus *The Lego Movie* einen Disput aus.

… gewohntes Gameplay

So sehr der Humor einen Schritt nach vorne macht, so wenig ändert sich am Gameplay. Das setzt weiterhin auf die gut funktionierende, aber wenig überraschende Mischung aus simplen Kloppereien und Umgebungsrätseln. Letztere erfordern, dass wir Objekte in ihre

LEGOTASTISCHER LIZENZWAHNSINN

Mit stolzen 14 Lizenzen samt mit Figuren freischaltbaren Abenteuerwelten steht zum Release von *Lego Dimensions* ordentlich Material bereit. Wir verraten, um welche Lizenzen es sich dabei handelt und welche Lego-Männchen in der ersten Releasewelle erhältlich sind.

Wer sich „nur" das – mit 100 Euro bereits ziemlich teure – Starterpack von *Lego Dimensions* holt, bekommt mit drei Abenteuerwelten sowie den 14 Kampagnenlevels schon eine Menge zu tun. Wer aber alles aus dem Spiel rausholen will, kommt um die Anschaffung weiterer Figuren nicht drum rum; diese schalten neben den Abenteuerwelten zusätzliche Story-Levels frei und sind auch notwendig, um alle Gegenstände in den normalen Levels zu entdecken. Ein teurer Spaß! Wir stellen alle Figuren vor, die direkt zum Release erhältlich sind (weitere folgen in den kommenden Wochen und Monaten) und listen zudem die freischaltbaren Abenteuerwelten auf.

WELTEN

- DC Comics
- Der Herr der Ringe
- Der Zauberer von Oz
- Die Simpsons
- Doctor Who
- Ghostbusters
- Jurassic World
- Legends of Chima
- Lego Ninjago
- Midway Arcade
- Portal 2
- Scooby-Doo
- The Lego Movie
- Zurück in die Zukunft

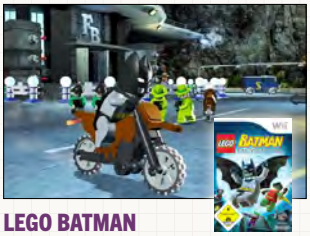
FIGUREN

- ACU-Ranger (*Jurassic World*)
- Benny (*The Lego Movie*)
- Böser Cop (*The Lego Movie*)
- Chell (*Portal 2*)
- Cragger (*Legends of Chima*)
- Cyborg (*DC Comics*)
- Die böse Hexe des Westens (*Der Zauberer von Oz*)
- Emmet (*The Lego Movie*)
- Eris (*Legends of Chima*)
- Gimli (*Der Herr der Ringe*)
- Gollum (*Der Herr der Ringe*)
- Homer Simpson (*Die Simpsons*)
- Jay (*Lego Ninjago*)
- Laval (*Legends of Chima*)
- Legolas (*Der Herr der Ringe*)
- Marty McFly (*Zurück in die Zukunft*)
- Nya (*Lego Ninjago*)
- Owen Grady (*Jurassic World*)
- Scooby-Doo (*Scooby-Doo*)
- Shaggy (*Scooby-Doo*)
- Wonder Woman (*DC Comics*)
- Zane (*Lego Ninjago*)

LEGO INDIANA JONES
DIE LEGENDÄREN ABENTEUER

Ein Jahr später streckt die Reihe ihre Fühler erstmals zu anderen Lizenzen aus, bleibt aber noch im Lucasfilm-Universum verhaftet. Am Gameplay ändert sich bei Dr. Jones' Ausflug nichts.

JAHR: 2008



LEGO BATMAN
DAS VIDEOSPIEL

Noch im selben Jahr wie *Lego Indiana Jones* kommt Batmans erstes Klötzchen-Abenteuer in den Handel– der Trend, mehr als ein Spiel im Jahr zu veröffentlichen, ist seitdem Serien-Standard.

JAHR: 2008

LEGO
ROCK BAND

Das vielleicht skurrilste *Lego*-Spiel auf dieser Liste erscheint 2009. *Lego Rock Band* ändert nichts am Gameplay des Musikspiels, zeigt aber anstatt der Musiker Lego-Männchen.

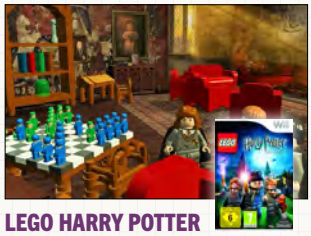
JAHR: 2009

… FORTSETZUNG: DIE UNENDLICHE GESCHICHTE DER LEGO-LIZENZSPIELE

LEGO INDIANA JONES 2: DIE NEUEN ABENTEUER

Indy darf wieder ran, muss aber Kritik einstecken: Nach dem seltsamen *Lego Rock Band* machen sich durch das erneut unveränderte Gameplay Ermüdungserscheinungen breit.

JAHR: 2009



LEGO HARRY POTTER DIE JAHRE 1-4

Nein, auch im ersten Abenteuer des Zauberlehrlings bleibt das Spielprinzip gleich. Allerdings kommen der Humor, das Setting und die schön gestaltete Hub World besser an als bei Indy.

JAHR: 2010

LEGO STAR WARS III THE CLONE WARS

Lego kehrt zu den Spiele-Ursprüngen zurück, bekleckert sich dabei aber nur bedingt mit Ruhm. *Lego Star Wars III* wirkt hingeschludert und kann nicht an die ersten beiden Spiele anschließen.

JAHR: 2011

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN: DAS VIDEOSPIEL

2011 scheint es, als sei es nur noch eine Frage der Zeit, bis zu einem Blockbuster-Film das entsprechende Lego-Abenteuer angekündigt wird. Die Kalamitäten Captain Jack Sparrows entpuppen sich als sehr unterhaltsam.

JAHR: 2011

Die – großteils hinter Bezahlschranken versperrten – Oberwelten sind toll gestaltet.

Doc Brown und Marty McFly treffen wir in einem stilechten Wildwest-Level an.

Auch klar an ältere Semester gerichtete Lizenzen wie *Dr. Who* sind im Spiel zu finden.

Lego-Einzelteile zerlegen und neu wieder zusammenbauen. Ab und an stehen zudem Abschnitte an, in denen wir etwa im freien Fall durch Lego-Ringe fliegen oder ein schweres Geschütz bedienen müssen. Jeder der Helden verfügt zudem über besondere Fähigkeiten: Batman kann sich etwa unsichtbar machen, Wyldstyle besonders imposante Objekte kreieren und Gandalf dunkle Bereiche erhellen. Diese werden in *Dimensions*, anders als in den Vorgängern, durch das Portal ausgelöst – einfach in der entsprechenden Situation die Figur auf eines der drei Felder (mit Platz für bis zu sieben Objekte) stellen und los geht's! Während diese Funktion Sinn macht und das Spiel beschleunigt, sieht die Sache bei den restlichen Portal-Spielereien nicht ganz so rosig aus: Ständig müssen wir für verschiedene „Rätsel" die Helden auf bestimmten Feldern platzieren, um etwa be-

… FORTSETZUNG: DIE UNENDLICHE GESCHICHTE DER LEGO-LIZENZSPIELE

LEGO CITY UNDERCOVER

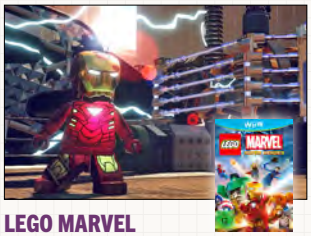
Kein Lizenzspiel, aber ein toller Wii-U-Exklusivtitel. Das Spiel bietet die mit Abstand größte Oberwelt aller *Lego*-Titel und erzählt eine ebenso amüsante wie spannende Cop-Geschichte.

JAHR: 2013

LEGO CITY UNDERCOVER THE CHASE BEGINS

Am 3DS darf Chase McCain ebenfalls ran, muss sich aufgrund der schwächeren Hardware aber mit technischen Makeln rumschlagen. Spaß macht der Handheld-Ausflug dennoch.

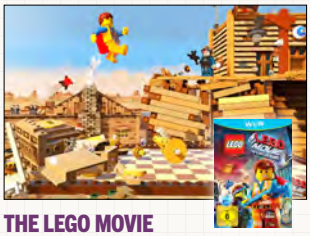
JAHR: 2013



LEGO MARVEL SUPER HEROES

Für viele Fans der Serie das absolute Highlight, bietet das Marvel-Abenteuer nicht nur ein superb umgesetztes Manhattan, sondern auch neue, größere Legofiguren und macht fast alles richtig.

JAHR: 2013



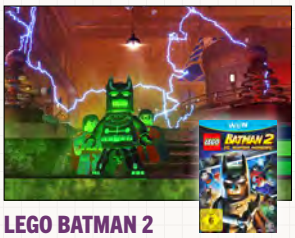
THE LEGO MOVIE VIDEOGAME

Nach *Marvel Super Heroes* hat es das nächste Spiel schwer – dementsprechend enttäuscht die Filmumsetzung etwas. Eine echte Oberwelt gibt es nicht und Abwechslung ist eher Mangelware.

JAHR: 2014

LEGO HARRY POTTER
DIE JAHRE 5-7
Wurden im ersten Ausflug nach Hogwarts Harrys, Rons und Hermines erste vier Jahre an der Zauberschule behandelt, ziehen sie nun in den letzten drei Schuljahren in den Kampf gegen Voldemort, verzauberte Schlangen und mehr.
JAHR: 2011

LEGO
DER HERR DER RINGE
2012 wird's episch: Mittelerde macht im *Lego*-Format eine gute Figur. Zudem verfügt das Spiel als erstes der Reihe über Sprecherstimmen. Die Meinungen über diesen Schritt sind bis heute geteilt, ändert er doch den *Lego*-Humor stark.
JAHR: 2012



LEGO BATMAN 2
DC SUPER HEROES
Auch Batman und Co. bekommen 2012 Stimmen spendiert. Beginnend mit *Der Herr der Ringe* werden die Oberwelten der Spiele zudem immer größer und schöner gestaltet: Gotham zu erforschen macht echt Laune.
JAHR: 2012

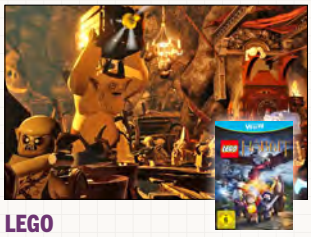
stimmte Farbmuster zu erzeugen, diese mit Elementarkräften wie Feuer, Wasser und Strom aufzuladen oder sie auf winzige oder riesige Größe wachsen zu lassen. Wir setzen Rätsel hierbei bewusst unter Anführungszeichen, denn diese dürften selbst jüngere Spieler nur in den seltensten Fällen fordern. Viel nerviger ist jedoch, dass man ständig die Hand am Portal haben muss. Was sich zu Beginn innovativ anfühlt, wird schon bald zur Plackerei. Wir finden es prinzipiell ja löblich, dass die Entwickler dem Portal und den Figuren einen spielerischen Nutzen verpassen wollten – die Umsetzung ist jedoch nur bedingt geglückt. Ebenso nervt die Steuerung der jederzeit herbeirufbaren Fahrzeuge wie dem Batmobil etwas, denn diese lassen sich nur mit dem linken Analogstick kontrollieren – inklusive Gas und Bremse. Der Knopf zum Einsteigen ist zudem derselbe wie zum Wechseln der Figuren, was oft zu falschen Aktionen führt.

Die Bosskämpfe sind zwar durch die Bank zu einfach gestaltet, machen aber viel Spaß.

Weltenhüpfer

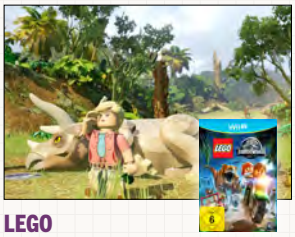
Abseits der gut zehn Stunden langen Story-Kampagne gibt es viel zu tun: Jede der verfügbaren Lizenzen hat eine eigene, kleine Oberwelt (sogenannte Abenteuerwelten) spendiert bekommen, die mit wahnsinnig viel Liebe zum Detail gestaltet wurden und jeweils nur so vollgestopft sind mit versteckten Items und gelungenen Anspielungen für Fans – toll! Schade nur, dass auch hier der Kauf weiterer Figuren vonnöten ist, um auf die Welten abseits von Mittelerde, dem DC-Universum und jener von *The Lego Movie* zuzugreifen. Auch um alles in den Levels zu finden, reichen die drei Starter-Figuren nicht aus. Somit erweist sich *Lego Dimensions* für Komplettisten als extrem teurer Spaß. Ob der geniale Humor und das gute Gameplay als Ausgleich ausreichen, muss jeder für sich entscheiden.

Lukas Schmid



LEGO
DER HOBBIT
Auch der zweite Trip nach Mittelerde kann nicht voll überzeugen und fühlt sich zu sehr nach typischem, recht schnell entwickeltem Lizenzspiel an. Der Humor ist aber wie immer super.
JAHR: 2014

LEGO BATMAN 3
JENSEITS VON GOTHAM
Lego Batman 3 schickt die Helden ins All. Ein cooles Setting, das allerdings zur Folge hat, dass die offene Spielwelt Gotham der Vorgänger Vergangenheit und der Titel deutlich linearer ist.
JAHR: 2014



LEGO
JURRASSIC WORLD
Damit sind wir beim aktuellsten *Lego*-Spiel angekommen, der *Jurassic World*-Umsetzung. 2016 folgen dann *Lego Marvel's Avengers* – und bestimmt noch ein, zwei weitere Titel.
JAHR: 2015

MEINUNG
Lukas Schmid

„Grandioser Humor trifft auf gewohntes Gameplay und ein fragwürdiges Geschäftsmodell."

Ich bin wirklich ausgesprochen skeptisch an *Lego Dimensions* rangegangen – zu genervt bin ich inzwischen von der Plastikfiguren-Abzocke von *Skylanders*, *Disney Infinity* und auch von Amiibo. Viel besser macht auch das Bauklötzchen-Abenteuer diesen Umstand nicht, jedoch wird zumindest versucht, die Portaltechnik direkt in das Gameplay einzubauen – dass dieses Unterfangen ziemlich aufgesetzt wirkt, ist wieder eine andere Sache. Ob man aber bereit ist, so viel Geld für nur ein Spiel zu löhnen, ist aber ohnehin jedem selbst überlassen. Spielerisch bietet *Dimensions* genau das, was man sich von einem Ableger der Reihe erwartet und hat auch im Starterpack schon ordentlich Umfang zu bieten. Der Humor ist zudem allererste Sahne und stellt in dieser Hinsicht den bisherigen Höhepunkt der Reihe dar.

Lego Dimensions

Termin: 1. Oktober 2015
Hersteller: Warner Bros.
Entwickler: TT Games
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 100 Euro

GRAFIK 6
Grundsätzlich sehr hübsch umgesetzter, typischer Lego-Stil, der jedoch mit teils massiven Rucklern und ziemlich langen Ladezeiten erkauft wird.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die Anzahl echter Musikstücke aus den Lizenzen ist eher gering. Dafür haben es lobenswerterweise fast alle Original-Synchronsprecher ins Spiel geschafft.

STEUERUNG 7
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: NFC-Portal zum Spielen benötigt
Kämpfe und Sprungpassagen funktionieren tadellos, die Autosteuerung ist aber zu unpräzise und der Knopf zum Einsteigen ist schlecht gewählt.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht
Am gewohnten Lego-Gameplay ändert sich wenig. Die Portal-Spielereien nerven schon recht bald.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Im Mehrspielermodus läuft das Spiel wie üblich zur Hochform auf. Leider ist der Koop-Modus unverständlicherweise wieder einmal nur offline verfügbar.

PRO / CONTRA
- ✚ Fantastischer Humor
- ✚ Kreative Nutzung der Lizenzen
- ✚ Gewohnt unterhaltsames Lego-Gameplay
- ✚ Hochwertig verarbeitete Lego-Figuren
- ➖ Zu häufige Portal-Spielereien
- ➖ Einige nervige Steuerungsmacken
- ➖ Durch die Lego-Figuren ein extrem teurer Spaß
- ➖ Etliche Inhalte im Starterpack gesperrt

WERTUNG/FAZIT

79

„Wirklich lustiges, aber wenig innovatives *Lego*-Spiel mit aufgesetzten Portal-Features"

LEGO DIMENSIONS VS. SKYLANDERS SUPERCHARGERS

Lego gegen Spyro, Basteln gegen Rasen, *Dimensions* gegen *Superchargers* – wer gewinnt das Duell?!

★★★★★ FIGUREN-QUALITÄT ★★★★★

Klar, so detailreich gestaltet wie die *Skylanders*-Gegenstücke sind die Männlein und Weiblein von *Lego Dimensions* nicht. Die Höchstwertung gibt's trotzdem, denn es handelt sich um hochwertig gestaltete, echte Lego-Figuren. Das Tolle: Diese sind nicht an den NFC-Chip gebunden und können heruntergenommen und nach Belieben neu zusammengesteckt werden – wie man es sich von Lego eben erwartet. Hier wird Kreativität groß geschrieben!

Hier gibt es nach wie vor kaum einen Vergleich – die *Skylanders*-Figuren sind noch immer das Maß aller Dinge im Toys-to-Life-Konzept. Mit den *Superchargers* gesellen sich nicht nur wunderschöne neue Modelle wie Spitfire oder Stormblade zur gut gewachsenen Heldenriege, auch die kleinen Kunststoff-Fahrzeuge machen ordentlich was her! Die Flieger, Racer und Boote punkten sogar mit beweglichen Teilen wie Schiffsschrauben oder Rädern – fast ein bisschen schade, dass die Figuren selbst nicht in ihre Fahrzeuge passen. Geniales Vitrinenfutter bleiben sie trotzdem!

★★★★☆ SOFTWARE-SPIELSPASS ★★★★☆

Bereits mit dem allerersten *Lego*-Videospiel haben die Entwickler ein Gameplay-Grundkonzept geschaffen, das sich bis heute nur geringfügig verändert hat: Das Schlagen, Hüpfen, Objekte in dutzende Einzelteile zerlegen und neu wieder zusammenbauen funktioniert auch im xten Anlauf noch immer super! Zudem sind die Fahrzeuge wesentlich präsenter als in den Vorgängern und bereichern das Spielprinzip zusätzlich – trotz der hakeligen Steuerung. Geschmackssache, aber ebenfalls innovativ: Die intensive Einbindung des Portals.

In den letzten Jahren mauserte sich das anfangs noch eher simple *Skylanders*-Original zu einem großartigen Action-Adventure, das es selbst mit den prächtigsten Vertretern seiner Zunft aufnehmen konnte. Das mit *Trap Team* etwas angestaubte Gameplay wird von *Superchargers* nun gehörig aufgerüttelt – die Racer-Etappen zu Land, Luft und Wasser liefern ein geniales neues Spielgefühl ab. Darunter leidet zwar das ursprüngliche Gameplay ein wenig, *Skylanders* gewinnt so unterm Strich aber deutlich mehr Anreize hinzu!

★★★★★ LIZENZ-KOMPONENTE ★★★★☆

Hätten wir uns auf diesen Seiten nicht für eine 5-Sterne-Beschränkung festgelegt, *Lego Dimensions* würde in der Lizenz-Kategorie locker in hohe zweistellige Wertungsbereiche vordringen: Wenn *Portal 2*, *Zurück in die Zukunft*, *Dr. Who*, *Der Zauberer von Oz* und noch viele, viele andere populäre und beliebte Marken unter einem Hut zusammenkommen und auf extrem kreative Art und Weise miteinander vermengt werden, lacht das Fan-Herz nicht nur, sondern schreit vor Begeisterung und legt eine Ehrenrunde um den Fernseher hin.

2014 fuhren die *Skylanders* in dieser Kategorie noch magere zwei Sternchen ein, nun schlägt der Altmeister zurück – und wie! Zwar kommt *Superchargers* rein mengenmäßig nicht ansatzweise an seinen *Lego*-Konkurrenten ran, dafür hat es mit Bowser und Donkey Kong aber zwei der bekanntesten, beliebtesten und bestgehüteten Charaktere der Videospielgeschichte im Angebot! Das Genialste dabei: Die zwei legendären Nintendo-Helden funktionieren nicht nur als Skylander, sondern auch als Amiibo.

MULTIPLAYER

Das bisher mit Abstand größte *Lego*-Abenteuer hätte auch einen Koop-Modus verdient, der mit dieser Megalomanie mithalten kann. Stattdessen gibt sich *Lego Dimensions* aber überraschend zugeknöpft und bietet nur das, was man seit Jahr und Tag von der Serie kennt: einen wirklich sehr gut gemachten Koop-Modus, allerdings lediglich für zwei Teilnehmer und ohne die Möglichkeit, online mit anderen Bauklötzchen-Liebhabern zusammen zu spielen. Sehr schade, denn zu mehreren macht's noch deutlich mehr Spaß!

Auf seinen großartigen lokalen Koop-Modus konnte sich *Skylanders* bisher felsenfest verlassen – zu zweit mit einem guten Freund macht das Abenteuer gleich doppelt so viel Spaß. Beim Thema Online-Multiplayer hielt sich Activision dagegen vornehm zurück. Man befürchtete, die Distanz zwischen den Spielern würde das Gemeinschaftsgefühl zerstören. Mit *Superchargers* verabschiedet sich die *Skylanders*-Serie von dieser Sorge – ab sofort gibt's Online-Rennen und sogar Online-Koop-Abenteuer!

STARTER-KITS

Das Starter-Kit an sich ist super: wir bekommen ein Portal mit Platz für sieben Objekte gleichzeitig spendiert, das aus jeder Menge Lego-Einzelteilen besteht und erst einmal von Hand zusammengebaut werden muss. Und mit Batman, Gandalf, Wyldstyle und dem Batmobil – alle ebenfalls in Einzelteilen verpackt – starten wir mit drei coolen Protagonisten ins Abenteuer. Wie bei *Skylanders* offenbaren sich die Bezahlschranken aber sehr schnell: Items in den Levels verlangen nach zusätzlichen Figuren und der Großteil der Oberwelten bleibt zahlungsunwilligen Klötzchenverehrern verwehrt.

Noch nie bot ein *Skylanders*-Portal derart viel Platz! Die *Superchargers*-Plattform, über die ihr eure Figuren in die virtuelle Spielwelt ruft, ist nicht nur extra schick, sie bietet auch reichlich Freiraum für Giants, wuchtige Trap Master, Riesen wie Bowser und natürlich auch noch euer gleichzeitig aktivierbares Fahrzeug. Schade, dass die mitgelieferten Skylander bereits nach einer knappen Stunde im Spiel gegen deutlich spürbare Paywalls rennen. Ohne Flieger und ohne Boot macht das hier nicht so wirklich Spaß. Wer *Superchargers* voll erleben will, muss schnell zukaufen.

UNSERE VERGLEICHSWERTUNG

20

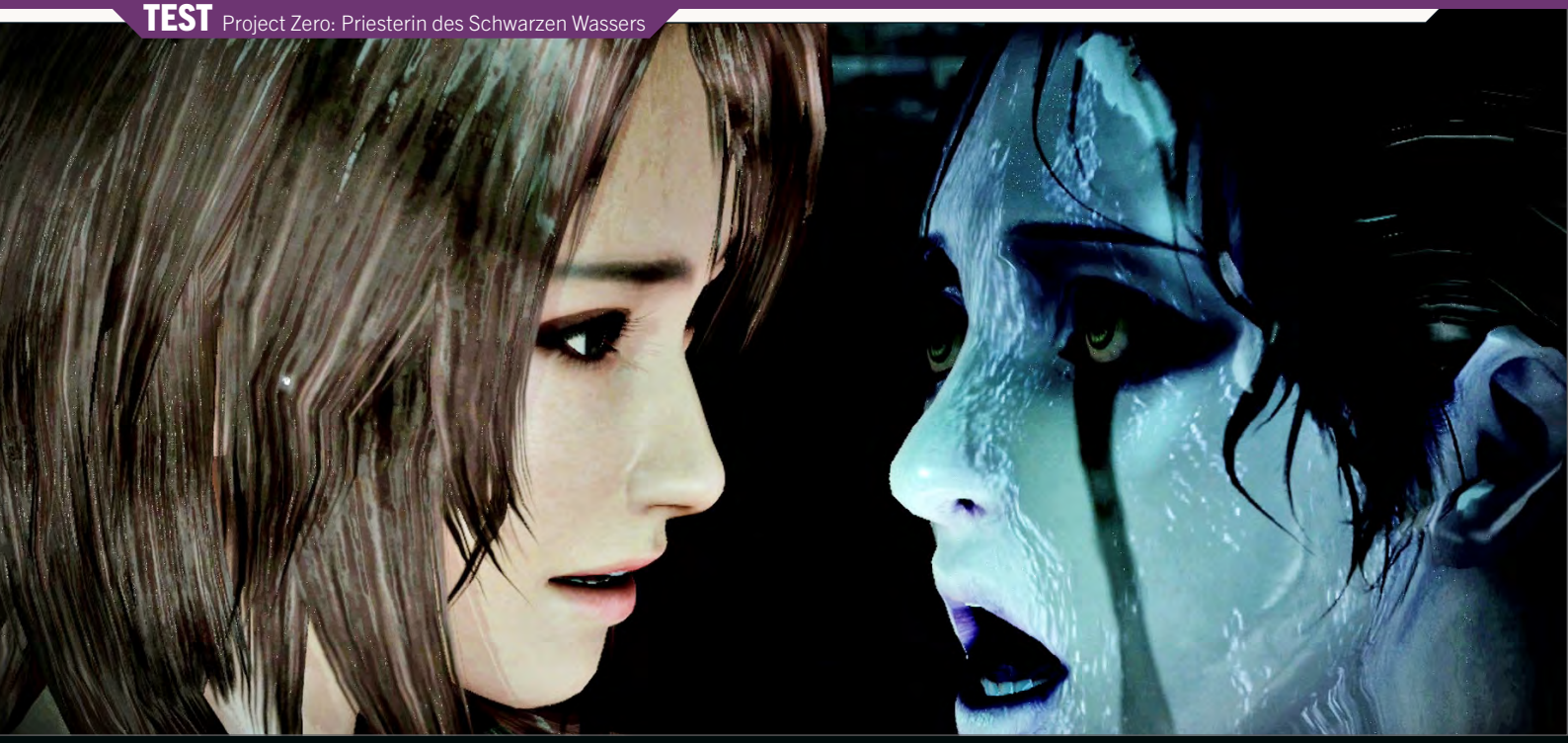
Disney Infinity blieb der Aufstieg in den Plastikkram-Olymp bisher verwehrt. *Lego Dimensions* hingegen startet bereits in der ersten Auflage stark durch und zeigt, welches Spielspaßpotenzial das bekannte Gameplay der *Lego*-Spiele auch in der Lizenzmischmasch-Variante hat. Ein wenig bleibt der schiere Sammelspaß der zahlreichen Vorgänger auf der Strecke (zumindest, wenn man nicht bereit ist, riesige Geldsummen in das Spiel zu stecken), der Humor, das gelungene Spielprinzip und der dennoch große Umfang überzeugen aber trotzdem. Wenn einige der Kinderkrankheiten in (sehr wahrscheinlichen) zukünftigen Titeln ausgebügelt werden, könnte *Skylanders* demnächst auf den zweiten Platz verwiesen werden!

Lukas Schmid

20

Im letzten Jahr marschierte *Skylanders: Trap Team* noch mit 17 Sternen durchs Ziel, nun sind es satte 20. Den spürbaren Zuwachs verdanken die Himmelshelden vor allem dem starken Multiplayer und ersten, dafür aber gleich gewaltigen Schritten beim Thema Lizenzierung von Fremdfiguren. Im letzten Jahr waren die *Skylanders* aber auch noch die klaren Sieger im Duell mit *Disney Infinity* und seinen 13 Sternen – die *Lego*-Figürchen halten da deutlich besser mit! Trotzdem bleibt *Skylanders* auch mit *Superchargers* auf seinem selbst erschaffenen Genrethron sitzen – die Usurpatoren werden aber immer mutiger und kräftiger! Das nächste Jahr dürfte zwischen *Lego*, *Disney Infinity* und den Amiibos sehr spannend werden!

Benjamin Kegel



Wer kein starkes Nervenkostüm mitbringt, sollte um dieses Spiel einen Bogen machen. Die *Project Zero*-Serie ist ein schonungsloser Albtraum-Lieferant.

Ein stockfinsterer, in Nebelfetzen gehüllter Wald voller erhängter … Puppen. Euch erwarten einige der verstörendsten Bilder, die es je auf die Wii U geschafft haben.

Das perfekte Timing, der richtige Winkel, der passende Film und der korrekte Fokus – effektiver Foto-Exorzismus bedarf einiger Geschicklichkeit am Gamepad.

PROJECT ZERO: PRIESTERIN DES SCHWARZEN WASSERS

Adventure Enter the Survival Horror: Nach einer viel zu langen Auszeit lädt Koeis geistreicher Horrortrip nun endlich auch wieder deutsche Abenteurer dazu ein, ihren Schlaf zu opfern …

Project Zero ist eine Horror-Legende. Seine Premiere feierte der Geister-Gruseltitel und Gänsehaut-Garant 2001 auf der Playstation 2, erschloss für Teil 2 und 3 die Xbox für sich und sprang mit dem vierten Teil exklusiv auf die Wii (und Japan als einziges Release-Territorium) über. Nun, satte sieben Jahre nach seinem letzten fiesen Ausflug in eure Psyche, entsteigt dieser schamlose Wiedergänger seinem klammen Softwaregrab, um euch erneut mit einem fiesen Grinsen spitz gefeilter Zähne den Schlaf zu rauben. Und Zähne hat das Ding reichlich: Es ist schon ein Kunststück, sich als Spiel mit einem dermaßen geringen Blut- und Gore-Gehalt trotzdem einen Ab-18-Sticker bei der USK abzuholen – damit steht die *Priesterin des Schwarzen Wassers* quasi auf einer Stufe mit *Mortal Kombat X*! Doch wenn ihr auch nur sanfte zehn Stunden in *Project Zero 5* übersteht – und das ist in diesem erschreckend geduldigen Horror-Monstrum wahrlich nicht viel Zeit –, werdet ihr die Gründe für den massiven Jugendschutz perfekt verstehen können. Die *Priesterin des Schwarzen Wassers* entführt euch tief in die japanische Mythologie, hinauf auf einen berüchtigten Berg der Selbstmörder, durch einen Wald der Erhängten Puppen und schließlich zu der Erkenntnis, dass die Wii U keine Kinderkonsole ist. Erzählt wird der sinistre, intensive Plot aus der gemeinsamen Perspektive von drei Figuren: Yuri Kozukata, Miu Hinasaki und Ren Hojo. Den Großteil des erbarmungslosen Survival-Horrors erlebt ihr als Yuri. Medial begabt und in der Lage, Phantome und Geister zu erspüren, folgt sie den Spuren eines vermissten Menschen hin zum verfluchten Berg …

Der Antiquitätenladen ist quasi die Einsatzbasis unserer drei Protagonisten. Fühlt euch aber auch hier nicht zu sicher …

Tolle Idee, bescheuert implementiert: Das Abwehren von Geisterhänden beim Item-Zugriff ist zeitlich nahezu unmöglich.

Quälgeist

Kaum in dem alten Gebirge angekommen, beginnt Yuris Albtraum: Die wütenden, verzweifelten Spukgestalten um sie herum werden immer aggressiver, immer bösartiger, gehen ihr immer mehr unter die Haut. Gegen die Gespenster, Irrlichter und grässlichen Dämonen, die euch die Seele aus dem Leib reißen wollen, gibt es nur eine Gegenwehr: eure Kamera Obscura. Dabei handelt es sich um eine mysteriöse Antiquität, die auf den ersten Blick nicht viel mehr als ein uralter Fotoapparat zu sein scheint. Allerdings haben ihre Schnappschüsse die Fähigkeit, Geister zu bannen. Leider funktioniert das nur aus nächster Nähe – euch bleibt für ein wirkungsvolles Bannfoto also keine andere Wahl, als die tödlichen Phantome möglichst nahe an euch herankommen zu lassen. Dabei scheint es fast, als sei die Serie exklusiv für Nintendos Gamepad erschaffen worden – am besten spielt ihr *Project Zero* direkt auf dessen Bildschirm, so packt euch der Gruselfaktor der Geisterattacken noch viel stärker! Überhaupt lässt euch die *Priesterin den Schwarzen Wassers* keine Ruhe, denn jede geöffnete Türe, jeder Blick um eine Ecke, jeder Griff nach einem Gegenstand kann eine neue Gefahr bedeuten. Ihr könnt nicht durchschnaufen – Geister kündigen sich nicht an, weder feindliche noch friedliche. Vor allem bei der letztgenannten Gattung müsst ihr schnell sein, sind die harmlosen Erscheinungen um euch herum doch oft nur für Sekundenbruchteile zu sehen, geben euch bei ihrer Ablichtung aber viele wertvolle Punkte für das Aufrüsten der Kamera Obscura. Sehr gut gefällt uns dabei die Aufteilung des Abenteuers in einzelne Kapitel. In der Vergangenheit hatte *Project Zero* oft mit einer konfusen Spielerführung zu kämpfen, hier ist der rote Faden deutlich spürbarer. Leider verwirrt auch Part 5 Spukfans noch immer mit teils sehr kryptischen Aufgabenstellungen – natürlich helfen da Game Guides, aber „Ich google mal schnell am Smartphone nach der Lösung“ ist halt auch nicht gerade förderlich für eine Horror-Atmosphäre. Dasselbe trifft auf die lästigen Pop-ups und bisweilen flackernden Texturen im Spiel zu. Völlig egal: So sehr hat uns die Wii U noch nie erschreckt! **Benjamin Kegel**

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Und wieder einmal liebe ich es, dieses Spiel von ganzem Herzen zu hassen.“

Project Zero ist nicht ganz so ultraexotisch wie *Forbidden Siren*, aber auch nicht so westlich geprägt wie das am besten vergleichbare *Amnesia*. Es hat längst nicht so viele Schichten und subtile Metaphern wie ein (gutes) *Silent Hill*, zelebriert seinen flacheren Ansatz und seine japanische Horror-Kultur aber sehr ausdauernd bis in die letzte Ecke. Und selbstverständlich hat es bei Weitem nicht den Action-Anteil selbst der älteren *Resident Evil*-Parts oder gar eines *Dead Space: Extraction*. Das hier ist Psychohorror vom Feinsten. Die Art von Gruselspiel, bei der ihr euch am meisten vor dem Analogstick auf dem Wii-U-Gamepad fürchtet – denn der führt euch erbarmungslos immer weiter voran durch eine Geisterbahn, die einfach nicht aufhören will.

Project Zero: P. d. S. W.

Termin: 30. Oktober 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Koei Tecmo
USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 8

Noch nie sah ein *Project Zero*-Spiel derart gut aus, leider kämpft die Engine aber auch mit flackernden Texturen, Pop-ups und ähnlichen Problemen. Das ist Gift für ein hochatmosphärisches Horrorspiel.

SOUND 7

Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Besonnene Soundeffekte treffen auf perfekt passende Sphärenklänge. Die Mischung erfüllt ihren Zweck perfekt, setzt aber auch keine eigenen Akzente. Der deutsche Text ist gut übersetzt, wirkt aber sperrig.

STEUERUNG 8

Pro-Controller: ☐ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: Komplett am Gamepad spielbar
Das Wii-U-Gamepad ist eine derart perfekte *Project Zero*-Kamera, dass man schon fast an Verschwörungstheorien rund um die Serie glauben könnte …

EINZELSPIELER 8

Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer
Die *Priesterin des Schwarzen Wassers* lässt sich bewusst viel Zeit, um richtig wirken zu können. Ist zudem deutlich leichter als frühere Parts der Serie.

MEHRSPIELER -

Spieler online: - Spieler lokal: -
Wollt ihr diesen Horror etwa einem Freund zumuten?!

PRO / CONTRA

- ✚✚ Atmosphärischer Psycho-Horror vom Feinsten
- ✚✚ Das Gamepad ist die ideale *Project Zero*-Kamera.
- ✚☐ Saubere Unterteilung in überschaubare Kapitel
- ✚☐ Hektische, panische Kämpfe mit den Geistern
- ✚☐ Sieht wirklich fantastisch aus …
- ➖☐ … hat aber mit der Technik zu kämpfen
- ➖☐ Das Wasser-Schadens-System zündet nicht.
- ➖➖ Die kryptische Aufgabenstellungen nerven.

WERTUNG/FAZIT

83

„Intensiver Horrortrip für hartgesottene Survival-Liebhaber, perfekt für die Wii U!“

ANIMAL CROSSING HAPPY HOME DESIGNER

Simulation Ein Sofa da, ein Bild hier und der Goldfisch auf dem Kaminsims: Kreative Köpfe und Hobbymöbelrücker werden ihre Freude bei diesen tierischen Einsätzen in vier Wänden haben.

Tine Wittler kann einpacken: Wer sich schon immer mal als Innenarchitekt versuchen wollte, bekommt jetzt die ultimative Chance. In *Animal Crossing: Happy Home Designer* gestaltet ihr die Häuser und Gärten eurer Lieblingstierchen. Ob Möbel, Pflanzen, Fenster oder Tapeten: Nichts bleibt euren mehr oder weniger kreativen Händen verwehrt. Passende Amiibo-Sammelkarten und -Figuren bringen euch dann sogar noch in die Wohnzimmer von Melinda und Co., oder diese ins Heim eines anderen Bewohners.

Des Waschbären Sklave

Schon fast ein Running Gag: Auch in diesem Ableger der *Animal Crossing*-Reihe seid ihr – diesmal dauerhaft – dem gierigen Waschbären Nook untergeordnet. Als neue Mitarbeiter fangt ihr in seinem schicken Immobilienbüro „Immo-Nook“ an, welches Fans bereits aus *New Leaf* kennen dürften. Unterstützung erhält man hierbei von Melindas Bruder Moritz, Fred, dem Otter mit kleinem Sprachproblem und seiner Nichte Lottie. Schnell wird klar, dass die drei ihren Job nicht wirklich gut beherrschen: Die kleine Stadt, in der wir unterwegs sind, ist heruntergekommen und so gut wie unbewohnt. Doch schon nach wenigen Aufträgen reißen sich die Bewohner förmlich um euer geschultes Einrichterauge. Und nicht nur die Kunden erkennen euer Potenzial, sondern auch Melinda, unsere Lieblingssekretärin aus *New Leaf*: Um die Stadt wieder zu blühendem Leben zu erwecken, plant sie Großprojekte

Auch die Gärten eurer Kunden lassen sich gestalten. Möbel und anderes Interieur könnt ihr in *Happy Home Designer* sogar außerhalb der vier Wände platzieren.

Euch langweilen die immer gleichen weißen Fensterrahmen? Kein Problem mehr: Dank des Fernkurses für Inneneinrichter könnt ihr diese an jeden Stil anpassen.

wie ein Krankenhaus, ein Restaurant, ein Hotel und viele mehr. Wie ihr diese umsetzt, wird zum größten Teil euch überlassen. Hier stehen euch meist mehrere Räume zur Verfügung, viele themenbezogene Items und sogar verschiedene Außenfassaden.

Einrichten wie ein Profi

Zu Beginn ist unser Katalog, noch primär mit Möbeln befüllt, welche sich wohl niemand freiwillig ins Haus stellen würde. Doch mit jedem angenommenen Auftrag bekommen wir Gegenstände hinzu, passend zu dem vom jeweiligen Bewohner gewünschten Thema seiner neuen Bude. Platzieren lassen sich diese dann – endlich – mit dem in den Handheld-Vorgängern fast nie genutzten Touchscreen: Auf den Grundrissen der Zimmer kann man so die Möbel mit wenigen Handstrichen platzieren, Gegenstände drehen und sie durch die Gegend schieben. Einschränkungen gibt es diesmal kaum: Wände und Decken können genutzt und Dinge in Halbschritten platziert werden. Ihr habt zu wenig Platz? Der Charakter kann sich nun auch durch kleine Zwischenräume quetschen und benötigt nicht mehr einen kompletten Block zum Laufen. Um ein Zimmer richtig heimelig zu gestalten, benötigt es jedoch mehr als nur ein paar Stühle, ein Bett und einen Schrank. Erst mit einem kuscheligen Teppich auf dem Boden, Lampen an der Decke und Gemälden an den Wänden fühlt sich der Kunde wie zu Hause. Wenn ihr alle Vorgaben – das heißt spezielle Möbelwünsche – beachtet habt und den Auftrag abschließt, könnt ihr euer fabulöses Werk betrachten und die hoffentlich glücklichen Bewohner auch nach Abschluss der Einrichtungsarbeit noch jederzeit besuchen.

DIE ANIMAL-CROSSING-SERIE IM ÜBERBLICK

Schon seit über 10 Jahren begleitet uns *Animal Crossing* samt Nook, K.K. und den tierischen Bewohnern durch unseren Alltag. Ob auf Handheld oder Heimkonsolen: *Animal Crossing* begeistert über Generationen hinweg. Wir stellen euch die wichtigsten Ableger der Lebenssimulation vor.

DŌBUTSU NO MORI (ANIMAL FOREST)

In Japan nahm alles seinen Anfang: Der erste Teil der *Animal Crossing*-Reihe, auf japanisch *Dōbutsu no mori*, erschien kurz nach der Jahrtausendwende für das N64 und bot durch das Echtzeitfeature ein völlig neues Spielgefühl. Der Westen musste sich aber noch gedulden und kam nie in den Genuss des Orginalspiels. Schon damals bezauberte der unverwechselbare Charme von K.K., Nook und den zahlreichen tierischen Dorfbewohnern.

SYSTEM: NINTENDO 64
JAHR: 2001 (JAPANEXKLUSIV)

ANIMAL CROSSING

Auf dem Gamecube durften endlich auch Spieler im Westen die Lebenssimulation genießen. Die grafisch aufgebesserte Version von *Dōbutsu no mori* bot schon damals das sehr beliebte Feature, Kleidung selbst zu gestalten und natürlich das eigene Haus ansprechend einzurichten. Nook, der damals noch einen kleinen Ramschladen führte, half hier gerne mit Möbeln aus – aber natürlich nur gegen entsprechende Bezahlung.

SYSTEM: GAMECUBE
JAHR: 2004

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

Im DS-Ableger der Reihe konnte man zum ersten Mal übers Internet andere zu sich einladen. Was wir daraus gelernt haben? Angeln und Insekten fangen macht zu zweit noch viel mehr Spaß. Nintendos Onlineserver für *Animal Crossing: Wild World* wurden erst im letzten Jahr abgeschaltet und konnten somit acht Jahre lang genutzt werden. Praktisch für all jene, die bis zu diesem Zeitpunkt nicht auf den Nachfolger umsteigen wollten oder konnten.

SYSTEM: NINTENDO DS
JAHR: 2006

ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY

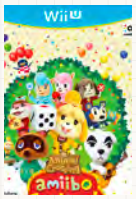
Daheim auf dem Sofa konnte man bei *Animal Crossing: Let's go to the City* die Freuden der Großstadt genießen. Mit dem Bus, gefahren von unserem manchmal zu charmanten Lieblingschauffeur Käpten, konnte man dort nicht nur bei Grazia shoppen gehen, sondern auch die Friseurin Trude besuchen, im Theater Dr. Samselt bei seinen unlustigen Witzen lauschen oder in dunklen Gassen mit Reiner nicht ganz legale Geschäfte abwickeln.

SYSTEM: Wii
JAHR: 2008

ANIMAL CROSSING: NEW LEAF

Quasi durch Zufall landet ihr im Nintendo-3DS-Teil als Nachfolger von Törtel auf dem Bürgermeisterstuhl eures Städtchens. Mit dieser unglaublichen Macht ausgestattet, seid ihr Herr über gewisse Bauprojekte wie Kofi's Café oder der Polizeiwache. Auch eure Bewohner müssen sich nach euren Vorgaben richten: Mit Verordnungen könnt ihr unter anderem bestimmen, ob eure Nachbarn eher früh aufstehen oder lange aufbleiben sollen.

SYSTEM: NINTENDO 3DS
JAHR: 2013



ANIMAL CROSSING: AMIIBO FESTIVAL

Mit *Animal Crossing: Amiibo Festival* hat Nintendo die süßen Tierchen auf ein Spielbrett verbannt. Ganz im Stile von *Mario Party* – anscheinend aber ohne die unterhaltsamen Minispiele – würfelt man sich mit seinem Charakter über das virtuelle Feld, sammelt Sternis und sieht sich Zwischensequenzen auf den Sonderfeldern an. Wie der Titel auch schon verdeutlicht, wird das Spiel wohl vor allem die Amiibo-Figuren noch weiter pushen.

SYSTEM: Wii U
JAHR: ENDE 2015

Für die Außengestaltung der Gebäude müsst ihr ebenso Verantwortung übernehmen und sie ans Stadtbild anpassen.

Das Platzieren über den Touchscreen macht das Gestalten größerer Räume um einiges leichter.

Euren Charakter könnt ihr nachträglich anpassen.

MEINUNG
Laureen Eggmann

„Knuffiger Zeitvertreib, kann aber einem richtigen *Animal Crossing* nicht die Stirn bieten."

Wirklich lange darauf hingefiebert und dann leider eine kleine Enttäuschung: Seit der Ankündigung von *Animal Crossing: Happy Home Designer* saß ich wie auf heißen Kohlen. Mehr als ein Lückenfüller bis zum nächsten großen *Animal Crossing* ist's aber nicht geworden – eine Tatsache, die sehr schnell offensichtlich wurde. Während ich mich zu Beginn freute, dass ich nun endlich die Häuser meiner Lieblinge einrichten konnte, wich die Euphorie rasch der bösen großen Schwester namens Monotonie. Grund dafür: Die Hauptstory und Großprojekte sind innerhalb weniger Stunden erledigt. Danach kommt leider nicht mehr viel. Anreiz, dennoch zu spielen, sind jedoch die Sammelkarten, welche meiner Finanzplanung, ganz wie früher bei *Pokémon*, einen gehörigen Schubs in Richtung rote Zahlen geben. Immer wieder mal zwischendurch lassen sich die wenigen, aber wirklich süß gestalteten Aufgaben sehr gut genießen, für einen *Animal Crossing*-acht-Stunden-pro-Tag-Suchti ist das aber natürlich nicht unbedingt das Wahre.

Möbelschieben tagein, tagaus

Das Geschehen im Spiel läuft nun, im Gegensatz zu den Vorgängern, nicht mehr in Echtzeit ab: Nach einem Auftrag ist somit bereits Feierabend und der Tagesbericht muss geschrieben werden. Das Spiel speichert daraufhin und der nächste Tag bricht an. Lottie begrüßt euch mit dem gleichen Spruch wie schon die 100 Tage zuvor, ihr sucht euch draußen auf dem Marktplatz einen neuen Kunden mit einem euch zusagenden Thema, ihr gestaltet sein Haus, ihr macht euren Bericht. Und das jeden Tag aufs Neue. An Abwechslung mangelt es durch die verschiedenen großen Projekte von Melinda nicht immer, aber immer öfter. Wenn die Langeweile dann doch wieder einmal zuschlägt, bleibt euch höchstens der Besuch bei bereits zufriedenen Kunden: Kaffee trinken, sich am Feuer wärmen, Instrumente spielen oder gemeinsam Fotos schießen, welche dann im Miiverse gepostet werden können.

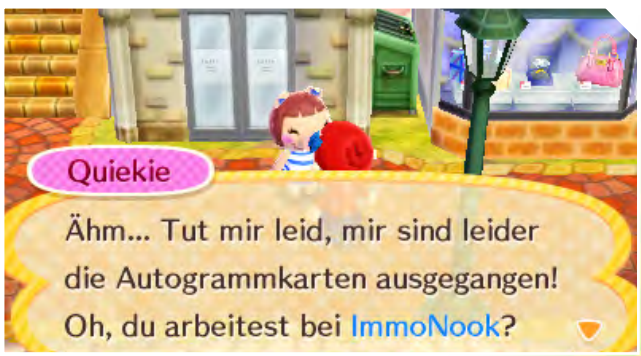
Schritt für Schritt

Laufen lohnt sich auch diesmal wieder: Mit Spielmünzen, die man für je hundert Schritte mit dem 3DS in der Realität bekommt, lassen sich verschiedene Features freischalten. Wie in einem Hochschulfernkurs lernt euer Charakter so am Schreibtisch neue Methoden des modernen Einrichtens: Nach diesen speziellen Tutorials könnt ihr unter anderem Fenster, Vorhänge und Türen gestalten oder eigene Designs kreieren. Letztere können nicht nur für Kleidung und schnieke Kissenbezüge ganz wie bei Oma genutzt werden, sondern neuerdings auch für das Dach über eurem Kopf. Alleine in einem so schön gestalteten Haus wohnen, ist natürlich nicht der Gipfel der Gefühle. Dank der Museumseule Eugen aus den Vorgängern, seiner Sammelleidenschaft und der Bereitschaft aller eurer Tierchen, fleißig zu spenden, könnt ihr mit ein bis zwei Spielmünzen diverse Fische und Insekten freischalten. Einem Walhai im Eigenheim steht somit nichts mehr im Weg, nur solltet ihr eure Bewohner über die Verpflegung und Verantwortung eines solchen Haustiers aufklären. Ein Tierheim hat Melinda nämlich nicht auf ihrer Ausbauliste stehen, und das Chinarestaurant wirkt als nachfolgender Haustierhalter nicht sehr vertrauenerweckend.

Ein Anruf genügt

Auch wenn er nicht besonders sprachgewandt ist: Fred ist ein heller Kopf. Nach einigen Tagen bringt er seine eigene Erfindung ins Büro – das Amiibo-Fon. Hier finden die zusätzlich zum Spiel angekündigten Sammelkarten und Figuren Anwendung. Legt oder stellt man diese auf die dafür vorgesehene Fläche des New 3DS oder bei älteren Geräten auf den separat erhältlichen NFC-Sensor, während man an diesem niedlichen Telefon steht, so kann man Kunden direkt an-

Nicht nur die Bewohner, sondern auch die Kollegen freuen sich über Schule, Krankenhaus und Co.: Als Projektleiter ist man der Ansprechpartner für Melindas Ideen.



Wenn man keine Großprojekte hat, sucht man sich auf dem Marktplatz neue Kunden. Für Quiekie sollt ihr ein Haus zum Thema: „Die Meerjung-Sau" gestalten.

werben. Und zwar ebendiese, welche gerade auf eurem 3DS Platz genommen haben. In den jeweils drei Karten umfassenden Booster-Packs gibt es – wie auch bei anderen Sammelkartenspielen – mehr oder weniger seltene Exemplare. Zudem erlauben euch die Karten, *Animal Crossing*-Charaktere zu anderen einzuladen. Teeparty bei Melinda mit dem Rest des Teams: Check!

Aus Charme wird Monotonie

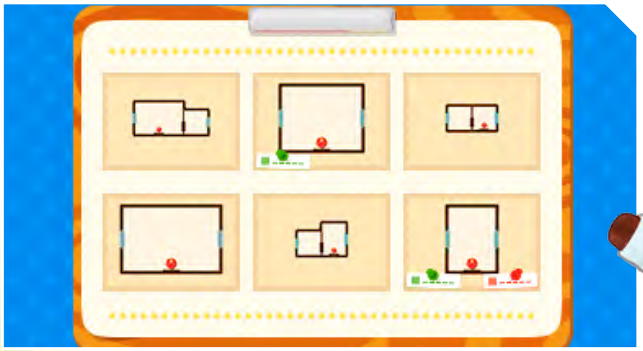
Auch wenn sich Nintendo bei *Animal Crossing: Happy Home Designer* wieder einmal treu geblieben ist: Das hohe Suchtpotenzial bleibt diesmal aus. Der Stil ist gewohnt süß und knuddelig, die Steuerung verbessert und einige schöne neue Gagdets, wie Türen- und Fenstergestaltung, wurden schon lange von den Fans gewünscht. An Vielfalt und Ideen mangelt es also eigentlich nicht. Doch die Umsetzung lässt manchmal zu wünschen übrig. Jeden Tag nur einen Auftrag übernehmen zu können, ist zu wenig, der Begrüßungssatz von Lottie wird schnell zur Plage und mehr als zwei Stunden am Stück wird man den Titel wohl nur zu Beginn spielen. *Animal Crossing: Happy Home Designer* packt eine der Lieblingsbeschäftigungen vieler Fans in ein eigenes Spiel, trifft damit durchaus den Nagel auf den Kopf, aber das Bild hängt trotzdem schief. Es fehlt an Abwechslung und selbst wenn man kein Profiangler oder Insektenfänger ist, vermisst man nach einiger Zeit die Freuden der vollwertigen Vorgänger. Für zwischendurch sehr süß, liebevoll gestaltet, extrem vertraut und spaßig, leider jedoch kein Dauerbrenner. ■ **Laureen Eggmann/Lukas Schmid**

TIERISCHER SAMMELWAHN

Nintendo kehrt zu den Wurzeln als (Sammel-) Kartenhersteller zurück.

Damit die Amiibo-Karten von *Animal Crossing: Happy Home Designer* auch gut aufbewahrt sind, gibt es passend dazu ein Collectors Album. Hinter Folie findet jede Karte ihren Platz und bietet noch mehr Anreiz, wirklich alle Bewohner zu bekommen. Da gibt es nur eins zu sagen: Gotta catch 'em all!

Im Katalog findet ihr zig verschiedene Möbel, zudem auch zahlreiche Gestaltungsmöglichkeiten für kahle Wände, unbehangene Decken und dunkle Räume.



Durch Spielmünzen freischaltbar: Das Anpassen des Grundrisses eurer zu bearbeitenden Häuser. Schlaf- und Wohnbereich sind so auch durch Wände trennbar.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Zuckersüßer Bauspaß für zwischendurch, mir persönlich aber doch etwas zu simpel."

Erstmals in Kontakt mit *Animal Crossing* kam ich dank der Gamecube-Version, die ich meinem kleinen Bruder anno 2004 zum Geburtstag schenkte. Während er schnell das Interesse verlor, ertappte ich mich immer öfter dabei, stundenlang Fossile auszugraben, Möbelkataloge zu studieren und auf Fischfang zu gehen. Die Nachfolger spielte ich dann nicht mehr ganz so ausgiebig, freute mich aber umso mehr auf *Happy Home Designer* und damit auf eine Möglichkeit, wieder einmal in die knuddelige Spielwelt einzutauchen, ohne dafür gleich meinen gesamten Jahresurlaub aufzubrauchen. Das Endergebnis ist mir dann aber doch zu beschränkt und simpel – wenigstens eine kleine, frei begehbare Welt wie in den Vorgängern hätte es schon sein dürfen. Somit ist die Luft leider schon nach wenigen Stunden raus.

A. C.: Happy Home Designer

Termin: 2. Oktober 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8

Gewohnt süß und knuddelig: Mit der Grafik macht *Happy Home Designer* zwar keinen Schritt nach vorne, bleibt aber seinem gelungenen Charme treu.

SOUND 7

Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Wie immer versteht man eher wenig von dem, was so aus den Charakteren rausblubbert. Aber so kennt man das ja und die musikalische Untermalung während des Einrichtens ist mehr als nur erträglich.

STEUERUNG 8

Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: Kompatibel mit Amiibo-Karten
Endlich wird der Touchscreen sinnvoll verwendet! Einrichten ist jetzt kein solch nerviges und langwieriges Herumgefummel wie in den Hauptspielen mehr.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: leicht (1 Stufe)
Die Kampagne ist recht kurz, aber insgesamt gibt's genügend für zahlreiche Stunden Spielzeit zu tun.

MEHRSPIELER -

Spieler online: - Spieler lokal: -
Leider können wir unser Designer-Talent nicht in einem Mehrspielermodus unter Beweis stellen – schade.

PRO / CONTRA

- ✚✚ Verbesserte Steuerung
- ✚✚ Neue Gestaltungsmöglichkeiten
- ✚☐ Gewohnt süße Aufmachung
- ✚☐ Sammelkarten als optionaler Zusatz
- ✚☐ Viel Auswahl an Möbeln
- ➖☐ Wenige wirklich überraschende Neuerungen
- ➖➖ Kurze Hauptstory
- ➖➖ Geringe Abwechslung

WERTUNG/FAZIT

76

„Ein kreatives und knuffiges Spiel für zwischendurch, primär für Fans der Reihe"

ETRIAN MYSTERY DUNGEON

Rollenspiel Wenn eine Heldentruppe vor einem einzelnen Reh Reißaus nimmt, kann das nur eins bedeuten: *Etrian Odyssey* lädt euch wieder einmal zum Ausflug in den Kerker ein!

Ins Verlies können euch insgesamt immer nur vier Charaktere begleiten. Es ist aber sinnvoll, von jeder Klasse mindestens zwei Helden für Notfälle parat zu haben.

Mit dem Oldschool-Rollenspiel *Etrian Odyssey* ist Atlus vor nahezu acht Jahren mehr als nur ein Überraschungserfolg gelungen. Mittlerweile gehört die RPG-Reihe, in der ihr eine komplett selbst erstellte Heldentruppe aus der Ego-Perspektive durch monsterverseuchte Dungeons führt, zu den festen Standbeinen des japanischen Entwicklers. Auch in den Westen haben es bislang fast alle Vertreter der Reihe geschafft, da auch hier offensichtlich ein Markt für Fans klassischer Rollenspielkost besteht. Ebenso altmodisch, außerhalb Japans allerdings weitaus weniger bekannt und beliebt, fällt die *Mystery Dungeon*-Reihe aus, die zuletzt mit den Spin-offs *Pokémon Mystery Dungeon* in ein größeres Rampenlicht gerückt wurde. Warum also das Experiment nicht mit *Etrian Odyssey* wiederholen und eine Mischung aus beiden Rollenspielen veröffentlichen?

Eine neue Ansicht

Wer mit Atlus' *Etrian*-Reihe vertraut ist, wird in den ersten Spielstunden keine großen Probleme haben. Als einer von vielen tollkühnen Rekruten verschlägt es euch in die Stadt Aslarga, ein für angehende Abenteurer wichtiger Umschlagplatz. Da es in den umliegenden Verliesen und Wäldern nur so vor böswilligen Kreaturen wimmelt, hat der Aufbau einer schlagkräftigen Gilde oberste Priorität. Mit einem bunt gemischten Best-of aus verschiedenen Charakterklassen erhaltet ihr auch in *Etrian Mystery Dungeon* das Werkzeug, um für jede Situation gewappnet zu sein. Bis zu vier Helden dürft ihr in den Kerker führen, der Rest wartet derweil zu Hause auf seinen Einsatz. Jenseits der Stadtmauern weist das Spiel allerdings weit mehr Anleihen zu *Mystery Dungeon* auf als zu *Etrian Odyssey*. Die unbekannten Bereiche erforscht ihr dort nicht in der bekannten Ego-Ansicht, sondern scheucht eure Recken aus der Vogelperspektive. Jeweils einen Charakter steuert ihr dabei direkt, der Rest trottet brav hinterher. Auch im Kampf könnt ihr pro Runde das Kommando nur für eine Figur übernehmen. Die KI stellt sich dabei über weite Strecken hinweg sehr intelligent an, setzt die zur Verfügung stehenden Fertigkeiten

Wichtigen Einrichtungen von Aslarga lassen sich, wenn sie nicht wie hier von einem DOE verwüstet wurden, upgraden.

Eine gut gemischte Truppe ist auch im Spin-off wichtig. Ohne die Möglichkeit für Debuffs seid ihr gegen Bosse chancenlos.

ein und reagiert dabei auch auf elementare Schwächen des Gegners. Eine Ausnahme hierbei bilden die Endgegner in der untersten Etage eines Dungeons – hier könnt ihr für jeden Charakter eurer Mannschaft einzelne Befehle erteilen. Lediglich die Wegfindung bei getrennten Teamkameraden kann euch echte Probleme bereiten. Anstatt im nächsten Raum wieder zueinanderzufinden, entfernen sich die Helden meist nur wieder voneinander und laufen im schlimmsten Fall sogar in unerforschte Räume, wo schon eine Feindeshorde auf sie wartet. Anders als in bisherigen Titeln von *Etrian Odyssey* müsst ihr euch auch über die Verteidigung eurer Stadt Gedanken machen, die euch als sicherer Zufluchtsort dient.

Dorfdefensive

Die extrem starken und auf der Karte sichtbaren DOE (Dungeon-on Enemy) Monster verweilen nämlich nicht lange in ihrem Territorium, sondern machen sich mit der Zeit auf Richtung Aslarga. Erreicht die tobende Bestie eure Stadt, wird sie an diversen Einrichtungen zerstörerische Spuren hinterlassen und das Gebäude für einen längeren Zeitraum nicht nutzbar machen. Mit befestigten Anlagen könnt ihr bereits im Dungeon eine letzte Verteidigungslinie bilden und diese mit bis zu vier Charakteren besetzen. Das hat zudem den Vorteil, dass besagte Truppe fleißig mitlevelt – zeitfressendes Grinding von Level-1-Neulingen bleibt euch hiermit also erspart. Angemessenes Equipment ist jedoch Pflicht, denn wenn besagter DOE das Fort erreicht, müsst ihr euch persönlich um die Verteidigung kümmern. Schafft ihr dies nicht, ist das Fort zwar zerstört, der DOE dafür aber auch vorerst zurückgedrängt. Vollkommen unlogisch ist im Falle einer erfolgreichen Invasion allerdings, dass ihr nicht nur sämtliche Items in eurem aktuellen Inventar verliert, sondern auch einige ausgerüstete Gegenstände. Als Roguelike-RPG tragen sowohl *Etrian Odyssey* als auch *Mystery Dungeon* einen gewissen Zufallsfaktor in sich, aber mit einem dermaßen großen Nachteil sollte keine Heldentruppe aus einer Niederlage hervorgehen. In solchen Momenten verkommen die ansonsten durchaus spaßigen Ausflüge in die Verliese leider ein wenig zur unnötigen Arbeit, da nun viel Geld investiert werden muss, um die mühsam erkämpften Waffen und Rüstungen wiederzufinden. Einige belanglose Nebenaufgaben und nicht immer vollständige Kontrolle im Kampfgeschehen zehren weiter an der Wertung, reißen sie allerdings auch nicht nieder. *Etrian Mystery Dungeon* setzt gekonnt auf die Stärken der beiden Vorlagen und dürfte nicht nur deren Fans zufriedenstellen, sondern auch Freunde klassischer RPG-Kost, welche mit den Titeln bislang nicht in Berührung kamen.

Marco Cabibbo

Der Random-Faktor des Genres macht's möglich: Gerade seid ihr eine Treppe hinabgestiegen, schon werdet ihr mit einer großen Monsterhorde konfrontiert.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Protector-chan, wieder einmal reiche ich dir mit Freuden meinen Schild."

Von der Vita einmal abgesehen, gehören Nintendos Handhelds mittlerweile zu meinen bevorzugten Systemen für RPGs – vor allem *Etrian Odyssey* ist bekanntermaßen einer meiner absoluten Favoriten. Mit etwas Argwohn habe ich mich daraufhin in den Ableger im *Mystery Dungeon*-Stil gestürzt, im Klaren darüber, mit welchen Schwächen ich zu rechnen hatte. Doch ich wurde positiv überrascht: Viele Teile der Menü- und Queststruktur sowie des schönen Figurendesigns samt deren Charakterentwicklung haben es ins fertige Spiel geschafft. An die enorme Erkundungsfreude eines *Etrian Odyssey* kommt das Spin-off im Detail vielleicht nicht heran, während der Testphase bin ich aber weitaus häufiger spät ins Bett gegangen als sonst üblich …

Etrian Mystery Dungeon

Termin: 11. September 2015
Hersteller: Atlus
Entwickler: Spike Chunsoft
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Die hübschen Artworks und Figuren im süßen Chibi-Look wissen zu gefallen, die karge Optik in den Dungeons ist aber bestenfalls zweckmäßig.

SOUND 9
Sprache/Text: Englische Texte
Eine Sprachausgabe ist nach wie vor nicht vorhanden, dafür dürft ihr aber tollen und sehr passenden Remixes des exzellenten *Etrian*-Soundtracks lauschen.

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Die Navigation in den Dungeons ist sowohl mit D-Pad als auch Analogstick nicht immer zu 100 Prozent genau. Die Menüs sind alle recht logisch aufgebaut.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer
Der Aufbau einer schlagkräftigen Truppe sowie die Jagd nach immer neuen Items ist auch hier zentraler Spielinhalt, der ziemlich gut umgesetzt wurde.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Wie man es von der *Etrian*-Reihe gewohnt ist, bleibt das Spiel nur den Solisten unter euch vorbehalten.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Sehr durchdachte Charakterklassen …
- ✚✚ … von der jede ihren Nutzen erfüllt
- ✚☐ Diverse Stadteinrichtungen ausbaufähig
- ✚☐ Gewohnt hohes Niveau beim Soundtrack
- ▬☐ Weniger komplex als die Hauptreihe
- ▬☐ Dungeons fallen unspektakulär aus
- ▬☐ Wegfindung der KI-Figuren nicht optimal
- ▬▬ Verlorene Items beim DOE-Invasion

WERTUNG/FAZIT

82

„Nicht auf dem Niveau der Hauptreihe, aber immer noch ein gelungenes Spin-off."

HATSUNE MIKU PROJECT MIRAI DX

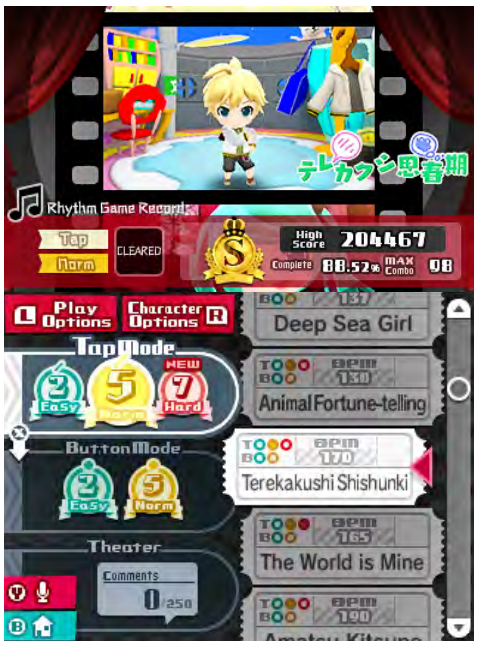
Für die beiden nächsten Symbole müsst ihr den Stylus nach rechts und links ziehen, danach ist zweimal der rote Button auf dem Touchscreen dran.

Musikspiel/Geschicklichkeit Um keine Zugabe verlegen: Hatsune Miku hat ihre Fans außerhalb Japans nicht vergessen und stattet ihnen endlich auch auf dem 3DS einen Besuch ab.

Hatsune Miku muss im Jahr 2015 wohl niemandem mehr vorgestellt werden. Sofern ihr aber doch zu jenen Individuen gehört, die seit acht Jahren um alle Videoportale des Internets einen Bogen gemacht haben und auch mit japanischer Popkultur nichts am Hut haben, helfen wir euch kurz auf die Sprünge: 2007 veröffentlichte das Unternehmen Crypton Future Media eine Musik-Software, mit der die Komposition eigener Songs möglich gemacht wurde – sowohl Instrumente als auch Gesang deckt das als Vocaloid bezeichnete Synthesizer-Programm ab. Porträtiert wird die Software bereits seit der ersten Version von einem Anime-Mädchen namens Hatsune Miku. Diese Marketing-Entscheidung verhalf der Mutterfirma zu ungeahnten Höhen, denn Mikus Popularität nahm schnell landesweite Ausmaße an. Abertausende, von Fans selbst komponierte und ins Internet gestellte Songs landeten schlussendlich auch in den Ohrmuscheln westlicher Zuhörer. Neben ausverkauften Konzerthallen, großen Werbe-Deals und hochklassigen Musikalben durften in Mikus Portfolio natürlich auch Videospiele nicht fehlen. Zwar ist das Popsternchen primär in den Playstation-Gefilden beheimatet, dem 3DS hat sie aber bereits zweimal einen Besuch abgestattet. Für die westliche Nintendo-Tournee hat Entwickler Sega gleich den zweiten Teil genommen, ihn mit allen vorhandenen Updates versehen und unter dem Namen *Hatsune Miku: Project Mirai DX* jetzt auch in Deutschland auf den Markt gebracht.

Push the Button

Das bereits von Beginn an offensichtliche Unterscheidungsmerkmal zwischen 3DS- und Vita/Playstation-Version ist die grafische Präsentation der Titel, welche allesamt im Genre der Rhythmusspiele angesiedelt sind. Während Miku und ihre illustre Truppe auf Sonys Plattformen noch mit realistischen Körperproportionen versehen sind, wirken Köpfe, Arme und Beine auf dem 3DS reichlich deformiert – dem Chibi-Zeichenstil sei Dank. Ist Miku schon in ihrer normalen Variante herzallerliebst anzuschauen, möchte man sie in ihrer knuffigen Version erst recht in den Arm nehmen. Großen Anime-Äuglein solltet ihr also nicht abgeneigt sein, wenn ihr euch *Project Mirai DX* zulegen wollt. Der Fairness halber sollte noch erwähnt werden, dass das Spielgeschehen hierdurch auch weniger spektakulär ausfällt als beispielsweise auf der Vita. Dies trifft sowohl auf Charakter- als auch auf Hintergrundanimationen zu. Technisch mag der 3DS seiner Konkurrenz vielleicht nicht das Wasser reichen können, *Project Mirai DX* holt mit seiner gelungenen Stilrichtung aber immer noch mehr als genug gefällige Grafik aus



Übung macht den Meister: Um an die goldenen S-Rankings zu kommen, bedarf es schon etwas Erfahrung mit Musikspielen.

Miku ist nicht der einzige Interpret in dem Spiel. Auch Rin, Luka oder MEIKO trällern wieder einmal sehr fleißig mit.

dem Handheld heraus, vor allem mit eingeschaltetem 3D-Effekt. *Project Mirai DX* bietet euch für jeden der insgesamt 48 Songs zwei Spielvarianten in mehreren Schwierigkeitsgraden an. In der Button-Variante müssen D-Pad und/oder bis zu vier verschiedene Knöpfe im passenden Moment gedrückt werden, während auf dem oberen Bildschirm ein thematisch passendes Musikvideo zu sehen ist, vor dem eine Linie samt Cursor verläuft. Je besser euer Timing, desto mehr Punkte landen auf eurem Konto. Leistet ihr euch zu viele Fehler hintereinander, nimmt auch eure Lebensenergie immer weiter ab. In der zweiten Variante kommen Stylus und Touchscreen zum Einsatz. Je höher der Schwierigkeitsgrad ausfällt, desto mehr Flächen gilt es auf dem unteren Bildschirm im richtigen Augenblick anzutippen. Die Balance ist Sega dabei sehr gut gelungen. Beide Steuerungsmöglichkeiten gehen schon mit wenig Übung locker von der Hand, drei verschiedene Schwierigkeitsgrade decken so ziemlich jedes Spektrum des Spielervermögens ab. Für einige ausgewählte Songs steht sogar ein vierter Härtegrad zur Verfügung, den allerdings nur framegenaue Notenmeister heil überstehen können. Besonders toll an jeder Variante ist, dass die Notenlinie schön ins Hintergrundgeschehen integriert ist. Sinkt Miku im Song „Deep Sea Girl“ etwa langsam Richtung Meeresboden, bewegt sich auch die Linie im ähnlichen Tempo nach unten.

Hinter dem Vorhang

Der Show-Act auf der Bühne ist nicht der einzige Teil des Spiels, dem ihr eure Freizeit widmen könnt. Nach dem Auftritt wird euch virtuelle Währung (Mirai Points) überwiesen, mit der ihr Miku und ihren Freunden neue Outfits, Nahrungsmittel oder eine Wohnungseinrichtung kaufen könnt. Sammelt ihr richtig viele Mirai-Punkte an, dürft ihr eurem Schützling sogar eine kleine Urlaubsreise in einem Penthouse-Apartment oder einer Strandvilla spendieren. Solch sympathische Albernheiten kratzen aber nur an der Oberfläche der Nebenaktivitäten von *Project Mirai DX*. Als Minispiele stehen von Anfang an auch das chinesische Brettspiel Go sowie das in Japan äußerst populäre *Puyo Puyo* zur Verfügung. Wer hingegen kreativ tätig werden will, kann im Tanzstudio eigene Choreographien entwerfen und sein Lieblings-Popsternchen individuell abrocken lassen. Hierfür solltet ihr die englische Sprache aber ein wenig beherrschen, denn das Spiel wurde nicht auf Deutsch übersetzt. Selbiges gilt für die Lyrics aller Songs, welche zudem nur auf dem Touchscreen zu sehen sind. **Marco Cabibbo**

Poster und Couch haben wir – ebenso wie das Stück Erdbeertorte – Miku als Präsent überreicht. Ihr könnt der niedlichen Dame aber auch Taschengeld zustecken.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Da schwing mir einer die Lauchstange: Miku rockt auch auf dem 3DS!“

Hatsune Miku begleitet mich bereits seit einigen Jahren auf sämtlichen Reisen, wo sie mich schon mehrmals beim Warten auf den nächsten Flug vor drohender Langeweile gerettet hat. Ich wusste also, was mich mit *Project Mirai DX* erwartet – und wurde nicht enttäuscht. Das schnell zugängliche Gameplay zündet auch auf dem Nintendo 3DS und verwöhnt das Auge mit einer zuckersüßen Chibi-Miku, der man nur schwer mit Antipathie begegnen kann. Wer für die Optik aber wirklich kein Herz übrig hat, der wird wohl auch mit der gebotenen Musik nicht klarkommen. Ein Faible für elektronisch angehauchten J-Pop müsst ihr daher mitbringen. Ist dies gegeben, erwartet euch eines der besten Musikspiele, das ihr auf dem 3DS kriegen könnt.

Hatsune Miku: Project Mirai DX

Termin: 11. September 2015
Hersteller: Sega
Entwickler: Sega
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Weniger spektakulär als die Hauptserie, dafür aber mit einem liebevollen und bunten Artdesign versehen, das auch bei viel Action nicht ins Stocken gerät.

SOUND 9
Sprache/Text: Japanisch/Englisch
Auch wenn Musik natürlich eine Geschmackssache ist, deckt *Project Mirai DX* ein breites Spektrum an Ohrwürmern verschiedenster Art ab.

STEUERUNG 9
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☑
Besonderheiten: Wahlweise Button oder Stylus
Trumpft Miku schon in der wichtigsten Disziplin groß auf, überzeugt auch die Handhabe ihres 3DS-Spiels – sogar in beiden Steuerungsvarianten.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer (4 Stufen)
Mit einer Vielzahl an Nebenaktivitäten und 48 verschiedenen Songs hat *Project Mirai DX* ein ganz schönes großes Line-up auf der Pfanne.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Es war nur noch eine Konzertkarte übrig. Soll heißen: *Project Mirai DX* ist ein reines Singleplayer-Spiel.

PRO / CONTRA
- ✚ 48 verschiedene Songs
- ✚ Tadellose Steuerung
- ✚ Angenehm ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- ✚ Choreographie-Modus
- ✚ Diverse Minispiele
- ➖ Zu Beginn leicht hektisch im Aufbau
- ➖ Optisch weniger spektakulär als das Original
- ➖ Keine übersetzten Songtexte

WERTUNG/FAZIT

87

„Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.“

Die Charakteranimationen des Spiels stecken die eher kargen Hintergründe locker in die Tasche. Hier zeigen sich dann doch die Hardware-Grenzen des 3DS.

Auf mehreren Weltkarten, die sich in verschiedene Bereiche gliedern, kloppt ihr euch mit der bunten Charakterriege und packt sie danach in euer eigenes Team.

DRAGON BALL Z EXTREME BUTODEN

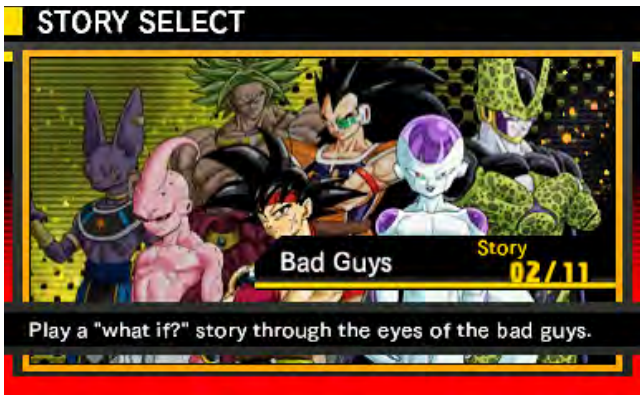
Beat 'em Up Ihr Leser da draußen, streckt eure Hände zum Himmel und verleiht der N-ZONE eure Kraft: Ein neues *Dragon Ball*-Spiel setzt zum Kamehameha an!

Videospiele mit *Dragon-Ball*-Thematik gibt es bereits seit Nintendos frühen Konsolen-Anfängen. Vom ersten Famicom ausgehend über Game Boy und Super Nintendo bis hin zur Wii haben Son Goku und seine Kampfgenossen schon auf sehr vielen Plattformen ihr Ki aufgeladen und ihren Job als Verteidiger der Erde erfüllt. Natürlich ließen sie sich dabei auch auf den Konsolen der Mitbewerber blicken – in den vergangenen Jahren sogar fast ausschließlich, wie es etwa beim aktuellen *Dragon Ball Xenoverse* für Playstation 4 und Xbox One der Fall ist. Fast könnte man der Ansicht sein, Nintendo hätte das gleiche Schicksal erlitten wie der Planet Namek. Allerdings auch nur fast, denn nun hat Publisher Bandai Namco in Zusammenarbeit mit Arc System Works den 2D-Prüger *Dragon Ball Z: Extreme Butoden* für den 3DS auf den Markt gebracht.

Ragnas Fußstapfen

Wer mit dem Genre der Fighting Games auch nur ansatzweise vertraut ist, dürfte beim letzten Satz aufgehorcht haben, denn Arc System Works stellt so etwas wie die Edelschmiede für Beat 'em Ups dar, wie sie in den vergangenen Jahren mit *BlazBlue* und jüngst auch mit *Guilty Gear Xrd* eindrucksvoll unter Beweis gestellt haben. Auch wenn beide Prügelserien zum Teil moderne 3D-Technik einsetzen, ist das Gameplay klar auf einer zweidimensionalen Schiene angesetzt. Daher ist es nur logisch, dass sie für *Dragon Ball Z: Extreme Butoden* auf ihre Erfahrung setzen und das Spiel mit einem nahezu identischen Designansatz aufziehen. Beim 2D-Gameplay alleine belässt es Arc System Works dabei nicht, sondern setzt dabei auch auf klassische, detaillierte Pixel-Sprites. Eine gute Entscheidung, passt diese Art der Grafikdarstellung doch wunderbar zur ohnehin schon nostalgisch angehauchten Vorlage. Das soll nicht heißen, dass es bei *Extreme Butoden* nix zu sehen gäbe. Eher im Gegenteil: Für 3DS-Verhältnisse sind die Akteure des Geschehens detailreich animiert und geben mit spektakulären Attacken ihre Markenzeichen-Moves zum Besten. Auch so manche Anspielung hat es in diverse Siegesanimationen geschafft. Geht der kindliche Son Gohan in Super-Saiyajin-Form als Sieger hervor, sackt er danach erschöpft zu Boden – so wie er es auch einst nach seinem Triumph über Cell getan hat.

Hinsichtlich der Spielmechanik gehen die Entwickler keine großen Risiken ein und lassen all ihr Wissen einfließen, das sie sich in den letzten 20 Jahren erarbeitet haben. Auf dem Papier ist *Extreme Butoden* ein typischer Versus-Prügler, der



Verschiedene Story-Modi machen es möglich: Schließt euch den bösen Buben an und zieht gegen Son Goku und seine schwächlichen Freunde in den Kampf!

Wenn ein Charakter seinen Spezialangriff vom Stapel lässt, wird groß aufgetischt. Inklusive Gegenwehr des Opfers dauert das schon mal fast eine ganze Minute.

mit einer Assist- und Tag-Team-Funktion versehen wurde. Bevor ihr also in die Kampfarena steigt, müsst ihr euch zunächst über eine Teamkonstellation Gedanken machen. Vollwertige Chars, mit denen ihr aktiv kämpfen könnt, nehmen jeweils einen von insgesamt drei Slots ein. Assistierende Figuren beanspruchen dagegen nur einen halben Slot, unterstützen euch allerdings nur so weit, dass sie kurz ins Kampfgeschehen eingreifen, eine Attacke ausführen und sich anschließend wieder zurückziehen. Das Auswechseln der Charaktere bzw. Hinzurufen von Supportern wird dabei per Touchscreen ausgeführt und ist schnell verinnerlicht, sodass ihr euch ganz auf das Kampfgeschehen konzentrieren könnt. Mit Double Jumps, Evade-Funktion und Instant Dashes hat *Extreme Butoden* viel von dem zu bieten, was auch ähnliche Titel wie *Guilty Gear* oder *Marvel vs. Capcom 3* auffahren, kratzt damit aber nur an der Oberfläche. Mit nur einer Handvoll Standardcombos sowie wenigen Spezialangriffen ist das Repertoire jeder Figur recht begrenzt und schränkt dadurch auch den Rahmen der Komplexität enorm ein. Das höchste der Gefühle ist da noch die Aneinanderreihung der Attacken von zwei oder mehr Charakteren, doch das haben auch Einsteiger schnell erlernt.

Die Anzahl der Kämpfer im Match bleibt euch überlassen. Maximal könnt ihr mit bis zu fünf verschiedenen Charakteren die Fäuste ballen.

Sammelwahnsinn

Bis ihr euch euer eigenes Wunschteam zusammenstellen könnt, gehen je nach Figurenwahl ohnehin mehrere Spielstunden ins Land. Denn viele Charaktere müssen im Adventure Mode erst noch freigespielt werden. Hier bewegt ihr euch auf einer Weltkarte von Ort zu Ort, stellt Herausforderer zum Kampf und gliedert sie im Siegesfall in eure Truppe ein. Der Grund dafür ist ebenso banebüchen wie selbsterklärend: All die Fieslinge, die Son Goku im Laufe seines Lebens schon in die Hölle geschickt hat, wurden durch einen mysteriösen Zwischenfall wieder zum Leben erweckt und sinnen nun nach Rache. Es muss also so schnell wie möglich eine schlagfertige Truppe zusammengestellt werden, um der Horde Einhalt zu gebieten. Ein netter Vorwand, um möglichst viele *DB*-Charaktere in einen All-Star-Prügler zu packen, von einem spannenden Plot kann aber kaum die Rede sein. Das Spiel richtet sich also – wer hätte es gedacht – primär an die Hardcore-Fans der legendären Manga-Serie. Unter dem Gesichtspunkt verschmerzt man eventuell auch die anderen Story-Modi des Spiels, welche die unzähligen Ereignisse und Konfrontationen nur grob anschneiden, niemals aber ausführlich erklären. **Marco Cabibbo**

EIN SCHLAGKRÄFTIGES 3DS-BUNDLE

Immer noch keinen 3DS am Start und gleichzeitig ein Riesenfan von Son Goku und Co.? Da haben Nintendo und Bandai Namco was Schönes für euch.

Wenn sich ein neues Videospielsystem anbahnt, überlegt man es sich in den meisten Fällen lieber zweimal, ob man auf eine offizielle Ankündigung wartet oder sofort beim Vorgängermodell zugreift. Gegenwärtig ist dies bei dem/der NX von Nintendo der Fall, wo noch nicht ganz klar ist, ob es eine stationäre Spielkonsole, ein mobiler Handheld oder gar eine Mischung aus beiden wird. Solltet ihr aber zu jenen Zockern gehören, die mit dem Kauf eines 3DS liebäugeln und darüber hinaus auch noch zur Fangemeinde von *Dragon Ball* gehören, haben Nintendo und Bandai Namco das passende Angebot für euch. Zeitgleich mit dem regulären Spiel ist seit dem 16. Oktober ein Hardware-Bundle erhältlich, das neben einem New Nintendo 3DS sowie einer passenden Zierblende auch das Spiel als Download-Code enthält. Der unverbindliche Verkaufspreis liegt bei knapp 200 Euro, wer sich aber ein wenig umschaut, kann das Paket bestimmt auch günstiger erhaschen.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Kann die kleine Pan etwas gegen Cell ausrichten? In diesem Spiel durchaus."

Dass *Extreme Butoden* kein sonderlich komplexer Klopper wird, war mir aufgrund der gegebenen Plattform und der Vorlage schon frühzeitig klar – da können auch die Jungs bei Arc System Works nicht viel dran drehen, auch wenn ihr 3DS-Port von *BlazBlue* vor einigen Jahren noch halbwegs anständig war. Als Enthusiast komplexer Fighting Games hatte ich die Grenzen von *Extreme Butoden* also schnell erreicht, wurde für einige Stunden aber dennoch prima unterhalten. Bis man alle der insgesamt 100 Charaktere an Land gezogen hat, ist man als Fan sehr lange beschäftigt. Haben euch Son Gokus Abenteuer aber schon vorher nicht aus den Socken gehauen, wird euch auch der neueste 3DS-Prügler höchstwahrscheinlich kaum überzeugen können.

Dragon Ball Z: Extreme Butoden

Termin: 16. Oktober 2015
Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Arc System Works
USK-Freigabe: ab 12Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 35 Euro

GRAFIK 7
Die Charakter-Sprites wissen zu überzeugen, selbiges gilt auch für die wuchtigen Spezialeffekte. Ansonsten ist die Technik des Spiels allenfalls ganz okay.

SOUND 8
Sprache/Text: Japanisch/Englisch
Rockige Soundtracks und japanische Originalsprecher: Beim Soundtrack macht den Jungs von Arc System Works so schnell keiner etwas vor.

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Der Charakterwechsel geht gut von der Hand, D-Pad und Circle Pad sind aber leider recht unpräzise.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer (3 Stufen)
Das Kampfsystem ist trotz einiger Features nicht allzu tiefgründig, aber dennoch akkurat umgesetzt. Über 100 Charaktere können freigespielt werden.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: 1-2 **Spieler lokal:** 1-2
Dank der Online-Anbindung und eines lokalen Mehrspielers steht furiosen Matches gegen andere Zocker nichts im Wege. Manchmal laggt es aber leider.

PRO / CONTRA
- ✚ Über 100 Charaktere aus der Serie
- ✚ Verschiedenste Story-Modi
- ✚ Passend komponierter Soundtrack
- ✚ Cooles Assist-Feature
- ➖ Nicht allzu tiefgründig
- ➖ Eher biedere Hintergründe
- ➖ Online sporadische Lags
- ➖ Steuerung teilweise etwas unpräzise

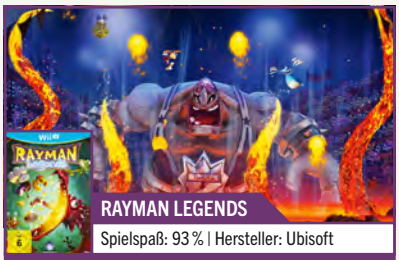
WERTUNG/FAZIT

75

„Keine Offenbarung, aber durchaus ein spaßiger Prügler für die großen Fans"

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN



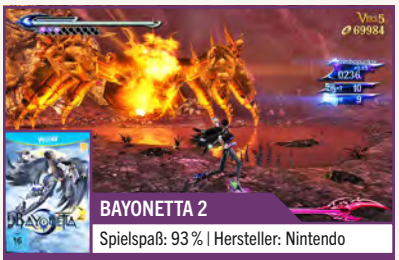
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE

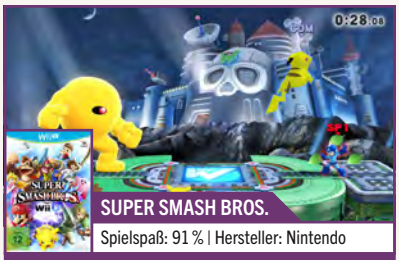
ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Trap Team
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP



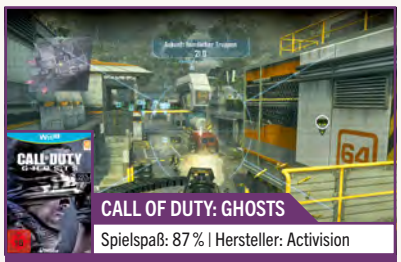
SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

EGO-SHOOTER



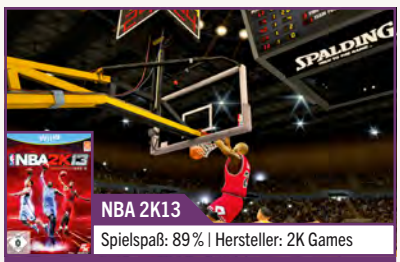
CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT



NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT

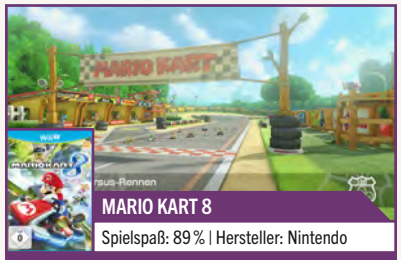
KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

DEVIL'S THIRD
Was, keines der letzten Wii-U-Games war gut genug für die Top 50? Nicht mal *Devil's Third*? Haha … ha … grrr!

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Disney

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego Jurassic World
Test (08/15): 79 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Yoshi's Woolly World
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

RETRORÄTSELN

Wir hätten es ja nicht für möglich gehalten, aber offenbar kannten viele von euch noch unser Retro-Spiel aus der letzten N-ZONE – gesucht war *Fortress of Fear*! Nun denn, auf ein Neues:

Unser gesuchtes Retrospiel entstammt dem heiß geliebten Game Boy. Heiß ist auch das Spiel selbst wieder, denn vor kurzer Zeit kündigte ein namhafter Hersteller von Fantasy-Rollenspielen auf einer ebenso namhaften Videospiel-Ausstellung an, ein Remake dieses Klassikers produzieren zu wollen. Wer das Original noch kannte, brauchte nur den ersten 20 Sekunden des Remake-Trailers zu lauschen, um sofort wieder an dieses herrliche Abenteuer erinnert zu werden. Allein schon die wunderschöne Piano-Interpretation des Titelthemas entlockte uns ein wohliges, nostalgisches Seufzen. Unser Ratekandidat ist übrigens unter gleich drei Namen bekannt – dem japanischen, dem amerikanischen und dem europäischen. Wir hätten gerne den in unseren Breitengraden geläufigen Titel. Vorsicht: Nicht mit dem SNES-Pendat verwechseln!

SUPER EFFECTIVE

Ihr seid also zu dem Entschluss gekommen, dass Schlaf sowieso überbewertet wird und habt euch folgerichtig *Project Zero: Pristerin des Schwarzen Wassers* gekauft? Dann hätten wir da ein paar kleine Tipps in petto, die euch Frust ersparen:

Die Sache mit den Seelenfotos
„Schieße ein Foto wie das, das du schon hast" – wow, das ist echt hilfreich! Solltet ihr im Laufe des Spiels diesen Spruch als Aufgabenstellung präsentiert bekommen, dann denkt daran, dass ihr Seelenfotos immer aus einem bestimmten Blickwinkel aufnehmen müsst. Wenn ihr euch also sicher seid, dass ihr vor dem richtigen Motiv zum Ablichten steht, das Spiel aber eure aufgenommenen Bilder einfach nicht anerkennen will, dann haltet am besten die Gamepad-Kamera auf dem Motiv und bewegt euch um euer Ziel herum. Irgendwann erscheint dann ein kreisrunder Fokuspunkt und ihr könnt auf den Abzug drücken! Passend dazu der nächste Tipp …

Der Dreh mit den Phantombildern
Phantombilder können nur dann dauerhaft sichtbar gemacht werden, wenn ihr Fotos im richtigen Format knippst. Haltet dazu einfach die Gamepad-Kamera auf euer Ziel ausgerichtet und dreht das Pad wie ein Lenkrad nach links oder rechts. Färbt sich sein Rahmen rot, ist die Blickrichtung ideal und das Foto korrekt in der Linse.

Zu viel Film im Gepäck
Solltet ihr ein zu großes Filmpaket nicht aufheben können, dann schießt ruhig ein paar nutzlose Fotos desselben Filmtyps, bis ihr genügend Platz im Inventar habt.

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

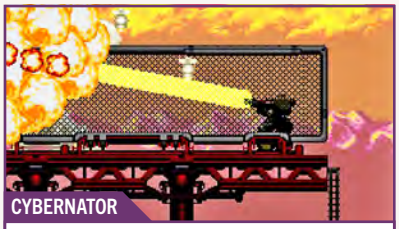
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION



CYBERNATOR

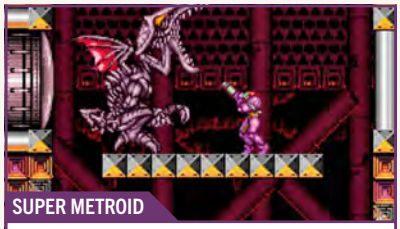
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

Ein unheimlich griffiger, genialer Action-Mechtitel, bei dem nur die besten Spieler das Ende sehen.

Contra 3: The Alien Wars
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Super Castlevania IV
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

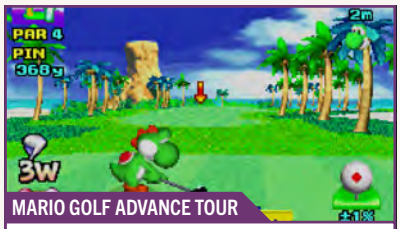
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

SPORT



MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Herrlich gut gealtertes Golfspiel – für Fans des Rasensports auch heute noch einen Kauf wert.

NES Open Tournament Golf
Spielspaß: 4 | Hersteller: Nintendo

Volleyball
Spielspaß: 3 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

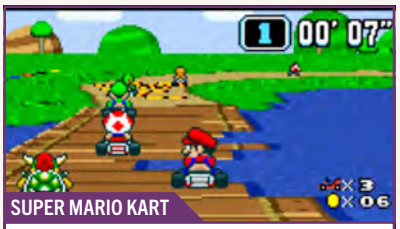
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil.

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

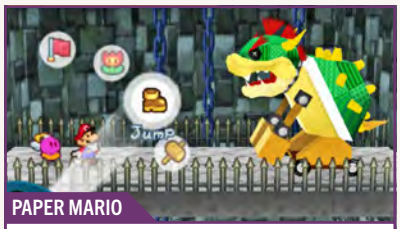
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Held des Abenteuers ist das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

XENOBLADE CHRONICLES

Pssst! Lasst *Xenoblade* nicht hören, dass ihr zu viel Freizeit habt, das Spiel frisst sie sonst gnadenlos auf!

Die Top 50 Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Axelay
Test (03/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (6/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Test (05/14): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Secret Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Gargoyle's Quest 2
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golden Sun 2: Die vergessene Epoche
Test (01/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Kirby: Nightmare in Dreamland
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Golf Advance Tour
Test (10/14): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mario Power Tennis
Test (08/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Camelot Software

Mega Man 5
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7
Test (01/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man Zero
Test (02/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pop'n Twinbee
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Sin & Punishment: Successor of the Skies
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Street Fighter Alpha 2
Test (11/14): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wario Land 4
Test (08/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

NEU Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

Art of Balance
Test (11/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

Don't Starve: Giant Edition
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Klei Entertainment

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (8/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

NEU Gunman Clive HD
Test (10/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hörberg Productions

Hyrule Warriors: (Twilight Princess) DLC
Test (12/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Omega Force

Lone Survivor: Director's Cut
Test (12/14): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Curve Studios

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

NES Remix 2
Test (06/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

Swords and Soldiers 2
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

NEU The Bridge
Test (10/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Quantum Astro.

The Fall
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

Thomas was Alone
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

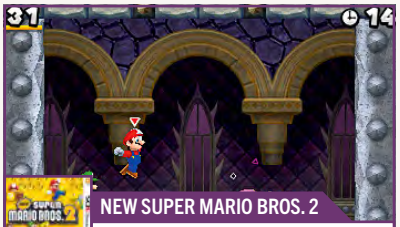
PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN



NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

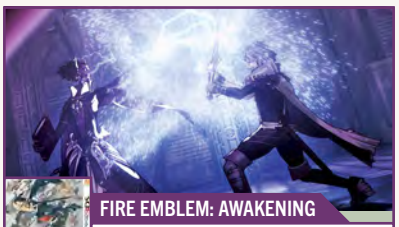
POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE



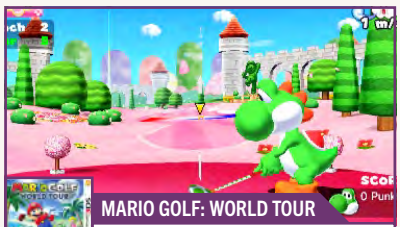
FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT



MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

LITTLE BATTLERS EXPERIENCE

78 % erreichte *Little Battlers Experience* als bestes 3DS-Spiel in der letzten N-ZONE – damit hat es keine Chance auf die Top 50.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ultimate NES Remix
Test (12/14): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's New Island
Test (04/14): 81 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

KOOP-MODUS

Vor zwei, drei Jahren gab es beim Thema Toys-to-Life-Videospiele nur einen echten Kandidaten: die *Skylanders*. Mittlerweile sind etliche Konkurrenten zum Thema Augmented-Reality-Sammelfiguren dazugekommen, die dem Altmeister sein Revier streitig machen wollen. Wir werfen einen kurzen Blick auf die aktuelle Lage!

Ben: Hallo, Lukas! Du weißt ja, ich bin eingefleischter *Skylanders*-Fan. Als solcher betrachte ich aber natürlich auch gespannt die Mitbewerber um die Sammelfiguren-Vitrine. Gerade im Nintendo-Sektor gibt es da ja reichlich Optionen – allein schon aufgrund der Amiibo! Trotzdem steht bei mir immer noch Spyro ganz oben im Glasregal. Und wie ist das bei dir? Hast du einen Favoriten?

Lukas: Mein Favorit ist – kein Favorit. Und zwar kein Skylander, kein *Disney Infinity*-Recke und kein *Lego Dimensions*-Männchen. Nicht etwa, weil ich die Spiele nicht gut finde. Ganz im Gegenteil, die Abenteuer der Himmelsländer und das Bauklötzchen-Spektakel sind klasse! Ich lehne aber die fragwürdige Politik des DLC-Verkaufs durch NFC-Figuren generell ab. Ich kann den Reiz für Sammler wie dich nachvollziehen, mich lässt er aber kalt. Wenn ich mich entscheiden müsste, würde ich aber klar die *Lego*-Helden vorziehen. Warum? Weil Lego!

Ben: Wow! Ich muss zugeben, das überrascht mich jetzt etwas. Ich hab dich während deines Tests zu *Lego Dimensions* mehrmals über beide Backen strahlen und herzlich lachen sehen – aber man muss natürlich fairerweise dazusagen, dass der finanzielle Aspekt uns in der Redaktion nicht so sehr betrifft. Müssten wir all die Kunststoff-Kerlchen selbst kaufen, wäre das mittlerweile ein vierstelliger Betrag. Würdest du denn sagen, dass die Figuren für einen leidenschaftlichen Sammler das Geld wert sind, entsprechend lockere Finanzen vorausgesetzt?

Lukas: Eben, ich musste ja zum Glück keinen Cent für Spiel oder Figuren ausgeben, und Spaß mit dem Spiel hatte ich jede Menge. Ob die Figuren das Geld wert sind, ist natürlich eine gute Frage. Die Skylander etwa sind sehr hochwertig verarbeitet – aber können sie auch qualitativ mit echten Sammelstatuen mithalten? Ich denke eher nicht. Ich bin vielmehr der Meinung, das ist eine Frage der Prioritätensetzung: Sind mir die Figuren als solche oder in Verbindung mit dem jeweiligen Spiel wichtig? Die beste Taktik: ein Mittelweg aus Kosten und Charakteren.

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

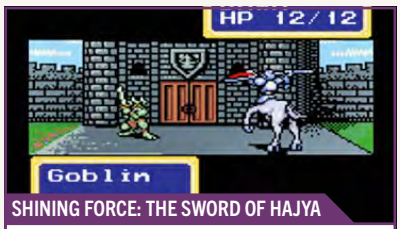
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Castlevania 3: Dracula's Curse
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

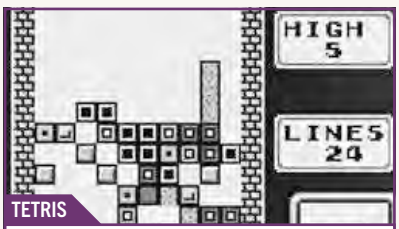
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

SHINGEKI NO KYOJIN: HUMANITY IN CHAINS

Absoluter Kult-Anime trifft eher mäßigen 3DS-eShop-Titel. Wir haben schon ein wenig den Eindruck, dass hier mit einem großen Namen schnell Kasse gemacht werden soll. Schade drum.

3D GUNSTAR HEROES

Das komplette Gegenteil zum Ansatz von *Humanity in Chains* findet sich in der 3D-Renovierungsserie aus dem Hause Sega. Diesmal ist *Gunstar Heroes* an der Reihe – das Ergebnis ist klasse!

MEGA MAN

Wir haben bei uns gerade ein NES an einen HDMI-Port angeschlossen. Marco hat das Ganze mit *Mega Man* getestet. Ein tolles Spiel!

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

NEU 3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

3D Thunder Blade
Test (07/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Afterburner 2
Test (03/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts 'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock 'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pokémon Trading Card Game
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

3D Fantasy Zone
Test (04/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Sega

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Azure Striker Gunvolt
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Boxboy!
Test (06/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Comic Workshop 2
Test (08/15): 8 | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Collavier

Conception 2
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Lord of Magna: Maiden Heaven
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

Picross e6
Test (09/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

Die Rubrik für den Download-Spaß auf Wii U und 3DS:
Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo eShop!

NACHSPIEL

SHOVEL KNIGHT PLAGUE OF SHADOWS

WiiU/3DS Ein neuer Held ist in der Stadt – und anstatt mit einer Schaufel Gegner zu bezwingen und Schätze auszubuddeln, greift der Plaque Knight auf sein vielfältiges Zaubertrank-Portfolio zurück.

Da sage noch einer, bei DLCs handle es sich ausschließlich um Abzocke: Mehrere Monate nach dem ursprünglichen Release bekommt *Shovel Knight* mit *Plague of Shadows* ein inhaltliches Update spendiert, das locker als eigenständiges Abenteuer durchgehen könnte – und das völlig kostenlos! Wie der Titel vermuten lässt, übernehmen wir diesmal die Kontrolle über den Plague Knight, seines Zeichens ursprünglich einer der charmanten Bossgegner aus dem Hauptspiel. Dieser springt zwar durch dieselben Levels wie sein schaufelfreudiger Vorgänger – von einer reinen Veränderung des Figurendesigns ist das Abenteuer aber meilenweit entfernt. Plague Knight verfügt über völlig andere Bewegungsmanöver als der Shovel Knight. So kann er etwa nicht nur einen Doppelsprung ausführen, sondern sich durch eine spezielle Explosion anschließend ein weiteres Mal durch die Gegend schleudern – und dann gleich noch eine Explosion auslösen. Wer sich geschickt anstellt, kann auf diese Weise weite Abschnitte überwinden, ohne auch nur einmal den Boden zu berühren. Die Levels tragen diesem Umstand Rechnung und wurden teilweise stark verändert, damit die Fähigkeiten des Plague Knight gut zur Geltung kommen. Doch nicht nur das: Innerhalb der Welten warten neue Areale darauf, von uns ersprungen zu werden. Für Sammelwütige gibt es zudem neue, grüne Taler aufzuklauben, mithilfe derer wir dem Helden dank Tränken neue Kräfte bescheren können. Diese kann er bis zu einem gewissen Grad frei kombinieren. Das System ist komplexer, als es den Anschein hat, und lässt viel Spielraum etwa mit besonders mächtigen Bomben zu oder mit jenen, die uns im Gefecht gegen viele Feinde auf einmal einen Vorteil verschaffen. Sich mit dem Crafting auseinanderzusetzen, ist fast verpflichtend, denn *Plague of Shadows* ist noch einmal einen ganzen Zacken schwerer als das bereits recht anspruchsvolle Hauptspiel – Fans knallharter Retro-Titel dürften an diesem Umstand ihre Freude haben.

Schwere Schaufelarbeit

Abseits des Hauptspiels gibt es ebenfalls neues Futter für Schaufel- und Tränkeliebhaber: Im Challenge-Modus müssen wir Abschnitte unter bestimmten Bedingungen absolvieren, etwa Bosse mit nur einem Lebenspunkt bezwingen. Das ist genauso schwer, wie es sich anhört, dank der fantastischen Steuerung und der tollen Gestaltung aber ebenso unterhaltsam wie anspruchsvoll. Ein tolles Update – so muss das! **Lukas Schmid**

Genre:	Yacht Club Games
Entwickler:	Yacht Club Games
Termin:	17. September 2015
Preis:	Kostenlos
WERTUNG	9

Wie der Shovel Knight muss sich Plague Knight im Laufe des Abenteuers den anderen Rittern in knackigen Bosskämpfen stellen, um im Abenteuer voranzukommen.

Die Levels sind dieselben wie im Hauptspiel, wurden jedoch massiv angepasst, um den völlig anderen Fähigkeiten des Plague Knight spielerisch gerecht zu werden.

Habt ihr die zahlreichen Gegner erst einmal ins Visier genommen, könnt ihr euch auf das reine Ausweichen der Gegenangriffe konzentrieren. Äußerst komfortabel!

Die Story des Spiels wird durch minimalistische Zwischensequenzen erzählt. Die englische Sprachausgabe ist leider allerdings alles andere als gelungen.

SIN & PUNISHMENT

Wii U Der N64-Klassiker findet einfach keine Ruhe. Bereits zum zweiten Mal kehrt *Sin and Punishment* aus seinem Ruhestand zurück, um Nintendos Online-Shop aufzumischen.

Auch wenn der Siegeszug des Internets Unmengen an Vorteilen mit sich gebracht hat, gab es doch so manche Situation, in der man für sein Unwissen dankbar gewesen ist. Vor 15 Jahren etwa erschien auf dem Nintendo 64 mit *Sin and Punishment* ein von Presse und Fans gefeierter Action-Kracher, welcher sich zu einem der besten Titel des gesamten Systems mausern sollte – zumindest in Japan, denn außerhalb des Inselreiches kam das Spiel niemals auf den Markt. Was hätten wir uns geärgert, wäre das damals der großen Öffentlichkeit bekanntgewesen! Erst sieben Jahre später, zur Glanzzeit der Nintendo Wii, wurde das Spiel dank der Virtual Console auch im Ausland zugänglich gemacht.Das geschah natürlich nicht primär aus Zuneigung für den Spieler, sondern um die Werbetrommel für das zwei Jahre später erschienene Sequel *Sin and Punishment: Successor of the Skies* zu rühren. Ob der eShop-Release des Originals nun auf eine weitere Fortsetzung hoffen lässt, ist nach dem gegenwärtigen Wissensstand eher zu bezweifeln.

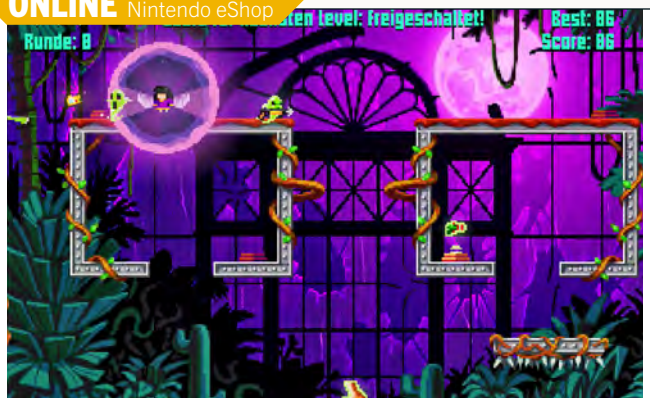
Laufen, ballern, laufen

Wer mit dem Spielprinzip auch im mittlerweile dritten Anlauf noch nicht vertraut ist, kann als groben Vergleich *Lylat Wars* heranziehen, welches ebenfalls auf dem Nintendo 64 erschienen ist. Eure Spielfigur Saki bewegt sich in bester Run&Gun-Manier selbstständig nach vorne, bietet euch als Spieler aber noch genug Freiraum, um unzähligen Feinden und deren Projektilen ausweichen zu können. Das gestaltet sich anfangs aufgrund der Steuerung, die speziell auf das N64-Gamepad zugeschnitten wurde, noch äußerst knifflig. Es macht daher Sinn, vor dem Start ein paar der verschiedenen Steuerungsvarianten auszuprobieren, bis man die für sich passende gefunden hat. Langfristig ist das die beste Entscheidung, auch wenn *Sin and Punishment* – das ist nun mal eine Genre-Standard – kein allzu umfangreicher Titel ist. Halbwegs Geübte kommen in einer Sitzung durch das Spiel und sollten im nächsten Durchgang eine Stufe höher schalten. Dann macht auch die Jagd nach dem persönlichen Highscore wieder Laune. Bei all der vielen Nostalgie ist jedoch ganz klar festzuhalten, dass der Nachfolger das klar bessere Spiel ist. Nach Möglichkeit solltet ihr also nicht knauserig sein und lieber noch weitere zehn Euro investieren. **Marco Cabibbo**

Genre:	Action
Entwickler:	Treasure
Termin:	3. September 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

Gar nicht ohne: Bereits im zweiten Level kracht es gewaltig und es bedarf eines geschulten Auges, um bei all den vielen Effekten den Überblick zu behalten.

Es bleibt nicht viel Platz zum Manövrieren, aber wenn ihr die Angriffsmuster eurer Feinde verstanden habt, findet ihr auch im dichtesten Feuer eine sichere Lücke.



Emily Rose würde den Kopf im Grab rumdrehen: Der Exorzismus ist der stärkste Angriff im Spiel und verschlingt alle Geister, die euch zu nahe kommen.

Einmal flambierter Exorzist, bitte! Auch in der Küche müsst ihr euch dem Spuk entgegenstellen und aufpassen, dass ihr dabei nicht gegrillt werdet.

EXTREME EXORCISM

Wii U Exorzismus für Anfänger; Kapitel 1: Setze jeden Schritt mit Bedacht.

Ihr mögt verlassene Häuser, dunkle Grüfte und geisterverseuchte Wintergärten? Ihr sucht nach der ultimativen religiösen Herausforderung und Pilgern findet ihr mittlerweile langweilig? Dann seid ihr hier genau richtig! In *Extreme Exorcism* könnt ihr eine völlig neue Berufung für euch erschließen. Die Ghostbusters können schon mal einpacken. Natürlich solltet ihr euch schon mal Gedanken über das nötige Handwerkszeug machen, bevor ihr diesen Weg bestreitet. Denn die Geister in diesem Spiel sind nicht ohne: Nur mit schweren Geschützen könnt ihr diesen Herr werden. Und dumm sind die übernatürlichen Geschöpfe ebenfalls nicht. Runde für Runde ahmen sie die Schritte nach, die ihr in der vorhergegangenen gemacht habt. Wer glaubt, ein Geist könne nichts halten, da eigentlich alles durch ihn hindurchgleitet, irrt. Diese gemeinen Kreaturen schlagen euch – im wahrsten Sinne – mit euren eigenen Waffen. Aber netterweise seid ihr in Bücherei, Küche und Co. nicht zwingend auf euch allein gestellt. Im lokalen Mehrspielermodus können bis zu vier gruselresistente Spielernaturen gleichzeitig dem religiösen Fanatismus frönen und über 50 Herausforderungen gemeinsam bewältigen.

Laureen Eggmann

Genre:	Arcade
Entwickler:	Golden Ruby Games
Termin:	23. September 2015
Preis:	12,99 Euro
WERTUNG	7

NOVA-111

Wii U Den Weltraum erkunden – Runde für Runde ein kleines Stück mehr.

Das Genre der Roque-like-RPGs ist typischerweise im Milieu des Fantasy-Genres angesiedelt und fühlt sich dort nach wie vor sehr wohl – das aktuellste Beispiel hierfür findet ihr mit *Etrian Mystery Dungeon* im Testbereich dieser Ausgabe. Das sehr klassisch angehauchte Genre lässt sich aber wunderbar mit modernen Tugenden und Settings kombinieren. Genau das hat der Entwickler Funktronic Labs mit *Nova-111* geschafft. Hier steuert ihr ein kleines Raumschiff durch fantastisch-surreale Welten und müsst in der gesamten Galaxis verteilte Wissenschaftler wieder einsammeln. Die zufällig erstellten Labyrinthe grast ihr dabei Fleck für Fleck ab und könnt euren nächsten Schritt dabei immer vorher abwägen, da die Art der Fortbewegung rundenweise geschieht. Der Clou hierbei ist: Schnell trefft ihr auf feindliche Schiffe und Lebewesen, die sich in Echtzeit fortbewegen. Das hat im Ernstfall nicht nur mögliche Panik zur Folge, sondern erfordert von euch auch jede Menge Umdenken. Eine clevere und innovative Mechanik!

Marco Cabibbo

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Funktronic Labs
Termin:	24. September 2015
Preis:	13,99 Euro
WERTUNG	8

Lasst euch eure Neugier nicht zum Verhängnis werden. Sollte sich der Treibstoffvorrat dem Ende zuneigen, ist es klüger, vorzeitig den Rückzug anzutreten.

Weltraumabenteuer einmal anders: In *Nova-111* erkundet ihr keine schwarzen Universen, sondern farbenfrohe und äußerst abwechslungsreiche Welten.

RUNBOW

Wii U *Mario Kart* bekommt neue Konkurrenz in Sachen Freundschaften zerstören. Dieser kunterbunte Plattformer vernichtet bis zu neun auf einmal! New Highscore!

Packt sämtliche Wii-Controller aus, die ihr finden könnt, schafft Platz auf dem Sofa und ladet alle eure Freunde ein: *Runbow* ist wie geschaffen für ein abendliches Battle zu neunt auf der eigenen Couch.

Kam, sah und siegte

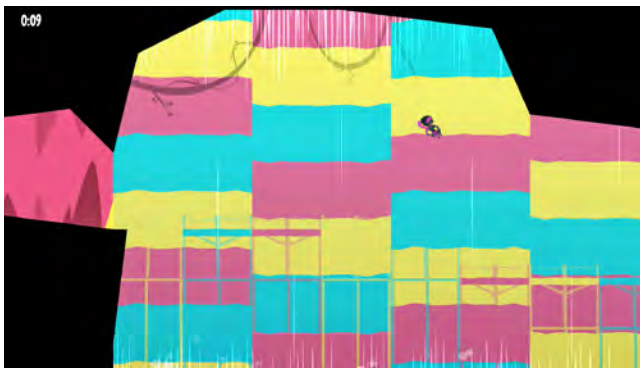
Runbow ist nichts für eifrige Teamplayer. Ziel ist es vor allem, seine Mitspieler auszustechen und als Erster bis zur Trophäe am Ende jedes Levels zu gelangen. Dabei sind euch nicht nur eure Freunde im Weg – wäre ja auch zu einfach –, sondern auch das Spiel an sich. Neben Stachelwänden, Stachelkugeln und Stacheln auf dem Boden – tödliche Lava und anderes Gedöns erwähnen wir erst gar nicht – wird euch vor allem der die Farben wechselnde Hintergrund zu schaffen machen. Plattformen verschwinden in diesem hinein nämlich gerne direkt unter euren Füßen. Hier ist also nicht nur Schnelligkeit, sondern auch das richtige Timing gefragt. Wenn ihr das alles besitzt, habt ihr die perfekten Voraussetzungen für *Runbow*, nur eure Freunde – nach dem SPielen eher Feinde – können euch nun noch die Tour vermasseln. Natürlich stellen sich euch auch Monster in den Weg, was mit einem Schlag mit der Linken jedoch behoben werden kann. Selbiges können eure Nächsten aber auch mit euch tun. Das sorgt für ordentlich Gemaule, aber vor allem für Gelächter auf dem Sofa. Für den lokalen sowie den Online-Multiplayer gibt es drei verschiedene Modi: König des Hügels, Arena und Bowhemoth. Für Einzelspieler ist natürlich gesorgt. Im Adventure-Modus gibt es 140 Level zu meistern. Alleine zu schwer? Auch da können bis zu acht Freunde zur Seite stehen.

Die Gier nach Macht

Für alle, die sich schon immer als Diktator versuchen wollten: Wer zuerst an der Trophäe ist, kann im Adventure-Modus den nächsten Level bestimmen. Und wem das immer noch nicht genug Kontrolle für einen Abend ist, der sollte um die Vorherrschaft am Gamepad kämpfen. Im Color-Master-Mode setzt ihr eure Freundschaften noch mehr aufs Spiel: Derjenige, der das Gamepad in der Hand hat, bestimmt über die Farben des Hintergrunds und andere schreckliche Dinge. Vermutlich macht ihr euch hiermit keine Freunde, wenn alle Mitstreiter gegen euch, den Farbengott, kämpfen müssen, aber spaßig ist es allemal. *Runbow* ist ein eher simples Multiplayergame, welches aber genau deshalb Freude bereitet. Jeder wird das Prinzip verstehen und sich vom Ehrgeiz, zu gewinnen, anstecken lassen. Empfehlung: nicht online spielen, sondern den Krieg gegeneinander zusammen auf der Couch genießen.

Laureen Eggmann

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	13AM Games
Termin:	3. September 2015
Preis:	13,99 Euro
WERTUNG	9



„Also, ich mag bunt" ist wohl ein Satz, den ihr nach diesem Level nie wieder sagen werdet. Hier die Plattformen im richtigen Moment zu erwischen, ist Glückssache.

So ziemlich alles im Spiel will euch und eure Freunde tot sehen. Diese wunderschönen Lava speienden Kluften sind ein gutes Beispiel für eine mögliche Todesart.

THE SWINDLE

Wii U Tür auf, schleichen, verprügeln, Geld greifen, raus, Tür zu – sonst zieht's ja – und weg.

Fünf Uhr morgens: Teatime mal anders. Aber für ein Tässchen Tee bleibt hier keine Zeit, denn in *The Swindle* raubt ihr die am meisten gesicherten Gebäude Englands aus. Vielleicht noch einen Keks, bevor ihr losschlagt? Es werden sehr lange, regnerische Nächte.

Der Zweck heiligt die Mittel

London, 1849. Gut in die Räuberszene etabliert, mangelt es euch mit eurem echt schnieken Luftschiff an nichts. Wäre da nicht Scotland Yard: Die Polizei der englischen Metropole hat eine neue Erfindung in Planung, die euch euer Diebesleben schwer machen soll. Die dramatisch benannte Künstliche Intelligenz „Basilisken des Teufels" will euch jeden Einbruch vermiesen. Klingt aussichtslos? Nicht ganz – in hundert Tagen müsst ihr es schaffen, diese Maschine zu stehlen und das Unglück zu verhindern. Wie fast nicht anders zu erwarten, ist hierfür jede Menge Kohle elementar. Doch jeder fängt mal klein an. So beginnt ihr, mit leeren Taschen die Slums mühsam auseinanderzunehmen. Mit der Zeit könnt ihr euch dann immer mehr Upgrades leisten. Angefangen mit Hack-Talenten, die euch wesentlich mehr Geld durch infiltrierte Computer bringen, bis hin zu coolen Gadets wie Bomben, vierfachen Sprüngen oder nützlichen Apps für eure Brille. Auf Gegenwehr stößt man in diesem Steampunk-Adventure aber natürlich auch. Sicherheit geht den Leuten in London über alles. Lasst euch also nicht von der Security – auch in russischer Hammerwerfer-Edition anzutreffen – erwischen, von Kameras ins Visier nehmen oder von manchen geräuschempfindlichen Robotern zu Brei verarbeiten. Ihr seht: „Schöne" Todesmöglichkeiten gibt es mehr als genug.

Einhundert und (k)eine Nacht

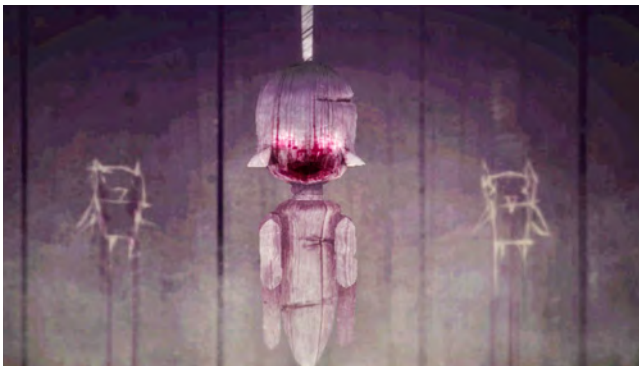
Wie schnell man stirbt und dementsprechend hundert Einbrüche vorbei sind, merkt man zu Beginn deutlich. Konzentration ist ein absolutes Muss bei *The Swindle*. Um den ganz großen Coup zu schaffen, benötigt es mehr als nur einen Anlauf. Nicht nur das Überleben ist schwer: Auch, was das Geld betrifft, ist man deutlich eingeschränkt. Gute Gadgets und Freigaben für das nächste Gebiet kosten häufig Summen im fünfstelligen Bereich. Doch genau durch diese manchmal unmöglich scheinende Aufgabe und den unverwechselbaren Stil ist *The Swindle* ein Spiel, das sich lohnt. Ehrgeizige Menschen werden oft fluchen, wenn sie wieder einmal erwischt und ausgeknockt werden. Jeder erfolgreiche Einbruch sorgt jedoch für ein kleines Hochgefühl. Wer gut stiehlt, ist vielleicht sogar passend zum Fünf-Uhr-Tee wieder zu Hause. Kekse sind nicht im Spiel enthalten. **Laureen Eggmann**

Genre:	Adventure
Entwickler:	Size Five Games
Termin:	10. September 2015
Preis:	13,99 Euro
WERTUNG	8

Geduld ist eine Tugend: An den Türen solltet ihr immer schön darauf warten, dass die Luft rein ist und den Wachleuten erst dann eine überziehen.

Das meiste Geld verdient ihr durch das Infiltrieren von Computern. Um die hack.EXE zu beenden, müsst ihr jeweils in die richtige Richtung drücken.

Ihr folgt der Huldra, vom Gesang geleitet, bis tief in den Wald. Dort verschwindet sie. Verfolgung ausgeschlossen, außer ihr löst das Rätsel der Eulenwächter.



Diese Puppe weist euch bei Kindermusik mit ihren Armen den Weg. Sobald die Melodie endet, bekommt ihr dieses gruselige Bild zu sehen.

YEAR WALK

Wii U Leise rieselt der Schnee. Eure Fußspuren darin werden nicht die einzigen sein.

Das Winterwonderland gibt es hier nicht: Bei *Year Walk* stapft ihr durch eine gruselige Version der verschneiten schwedischen Wälder. Völlig auf euch gestellt, versucht ihr, das nordische Ritual Årsgång, zu Deutsch „Jahrwandern", zu meistern: An dessen Ende könnt ihr in die – wie man während des Spiels deutlich merkt – eher düstere, ungute Zukunft blicken. *Year Walk* ist kein gewöhnlicher Schocker. Vor allem die Atmosphäre, extreme Stille und plötzlich einsetzende Musik werden euch Schauer über den Rücken jagen. Doch lasst euch nicht täuschen, denn alleine seid ihr im Unterholz nicht. Wesen wie die Huldra – eine knapp bekleidete Erscheinung, die übrigens gerne junge Männer zum Frühstück frisst – stellen euch mit Rätseln immer wieder auf die Probe. Wollt ihr diese lösen, müsst ihr vor allem eure Umgebung gut beobachten. Lange dauert das Gruseln jedoch nicht an. Nach einer geringeren Anzahl an Jumpscares als erwartet ist's vorbei und man kann sich auf der heimischen Couch wieder wie gewohnt entspannen. **Laureen Eggmann**

Genre:	Adventure
Entwickler:	Dakko Dakko
Termin:	17. September 2015
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	8

MARIO VS. DONKEY KONG 2

Wii U *Lemmings* war gestern: Mit Mini-Marios die Welt retten geht nun auch auf der Virtual Console.

Schon mehrere Male musste Mario seinen kleinen Aufziehgehilfen die Rettung von Prinzessin Pauline überlassen. Auch im DS-Ableger müsst ihr die Dame aus den Klauen von Donkey Kong befreien. Hierzu kämpft ihr euch durch viele Welten und verfrachtet möglichst viele Mini-Marios, am besten alle im Gänsemarsch, in das Ziel. Wie schon bei *Lemmings* müsst ihr hierzu einige Hindernisse überwinden. Die kleinen Aufziehrobos können jedoch keine Brücken bauen oder Löcher graben: Dass alle am Tor ankommen, ist eure primäre Aufgabe. In welche Richtung eure Untertanen laufen, springen oder ob sie anhalten sollen, bestimmt allein ihr. Auch Brücken könnt ihr den kleinen Rackern per Touchscreen bauen. Eure Marios öffnen auf euren Befehl hin Türen, benutzen Aufzüge oder lassen sich von Miniatur-Aufzieh-Donkey Kongs durch die Gegend schmeißen, um auf Vorsprünge zu gelangen. *Mario vs. Donkey Kong 2* ist eine schöne Reise zurück in die Kindheit und kann auf der Wii U wieder zum Dauerbrenner mutieren. **Laureen Eggmann**

Genre:	Puzzle
Entwickler:	Nintendo
Termin:	17. September 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

Nachdenken muss man bei *Mario Vs. Donkey Kong 2* durchaus auch. Um alle Mini-Marios zu retten, müsst ihr des Öfteren mit Hilfe der Knirpse Türen und Wege öffnen.

Schon fast am Ziel: Wenn ihr eure Marios heil durch den Level bugsiert habt und sie dann noch hintereinander einmarschieren lasst, bekommt ihr Bonuspunkte.

Hmmm, der Anfang des Spiels ist in einem Testlabor angesiedelt. Ob uns hier früher oder später vielleicht Professor Eich über den Weg laufen wird?

Die Perspektive mag eine andere sein, doch im Prinzip ähneln die Kämpfe in *Medabots* denen aus *Pokémon* – trotz einiger sehr schön ausgebauter Ideen.

MEDABOTS: METABEE & ROKUSHO

Wii U Wie sähen wohl mechanische Pokémon aus? *Medabots* hat die Antwort auf diese Frage.

Fast jdes Kind will Pokémontrainer werden. Sowohl innerhalb der Spielwelt als auch in unserer Realität. Verübeln kann man es ihnen nicht, zieht die Jagd nach neuen Kreaturen doch Unmengen von Abenteuern nach sich. Das zog natürlich viele Spiele-Nachahmer nach sich, die gerade zu Beginn des großen *Pokémon*-Hypes ein Stück vom Kuchen abhaben wollten. Das *Medabots*-Franchise zielt ganz klar in diese Richtung und schickte schon mehrere Herausforderer ins Rennen. Auch wenn die GBA-Ableger *Metabee* und *Rokusho* nicht an das große Vorbild herankamen, brachten sie so manch gute Idee hervor. Da es sich bei euren Schützlingen um Roboter handelt, bringt der Titel sehr viel optionales Customizing ins Spiel. Auch die Möglichkeit, in den rundenbasierten Kämpfen gezielt einzelne Parts des Gegners anzugreifen, bringt eine taktische Komponente ins Spiel. Insgesamt kommt *Medabots* nicht an die Qualität des Vorbildes heran, ist aber trotzdem auch heute noch einen genaueren Blick wert. **Marco Cabibbo**

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Natsume
Termin:	1. Oktober 2015
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	6

GOTCHA RACING

3DS Mach sie auf, die Schranke. Lass uns dort durch, denn sonst gibt das Zanke!

Einige Leser älteren Semesters dürften noch mit den ersten beiden *Grand Theft Auto*-Titeln vertraut sein, die sich in ihrer Ausrichtung noch sehr von den heutigen Iterationen der Reihe unterscheiden. Denkt euch jetzt noch coole Karren der *Micro Machines* dazu und ihr wisst, was euch mit *Gotcha Racing* erwartet. Zu Beginn eurer Fahrerkarriere zieht ihr euch diverse Bauteile aus einem Spielzeugautomaten, die allesamt eure Maximalgeschwindigkeit, Beschleunigung oder Kurvenlage beeinflussen. Das Einstiegsfahrzeug ist bestens dazu geeignet, um die ersten Rennen als Sieger für sich zu entscheiden, doch schnell müssen weitere und bessere Parts für euer Auto her. Diese könnt ihr entweder durch einen Etappensieg gewinnen oder mit verdienten Coins einkaufen. Auch seltene Accessoires sind im Angebot, wollen aber sinnvoll eingesetzt werden. Das Rennvergnügen selbst mag mit seiner 2-Button-Mechanik – bremsen und Gas geben – eher simpel ausfallen, strategisches Geschick muss aber vor jeder neuen Strecke bewiesen werden. Auch die Drift-Mechanik muss frühzeitig gemeistert werden, wollt ihr in den vorderen Reihen mitfahren. *Gotcha Racing* mag technisch nicht so gut ausfallen wie *Rock 'N Roll Racing Offroad* auf der Wii U, lässt den Konkurrenten bezüglich des Gameplays dafür aber gleich mehrere Runden hinter sich. **Marco Cabibbo**

Genre:	Rennspiel
Entwickler:	Arc System Works
Termin:	24. September 2015
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	7

Das Renngeschehen ist auf zwei Bildschirme aufgeteilt worden. So könnt ihr frühzeitig erkennen, in welche Richtung der Rest der Strecke verläuft.

Auf der Weltkarte klappert ihr einen Ort nach dem nächsten ab. Wenn euch das an *The Legend of Zelda* erinnert, seid ihr mit dieser Ansicht nicht die Einzigen.

Dasselbe gilt auch für das Innere der Verliese, die ihr aufsucht. *StarTropics* ist aber weit mehr als nur ein simpler Abklatsch, es hat auch eigene Qualitäten.

STARTROPICS

Wii U Passend für den kalten Herbst: Ab geht's in die Tropen! Wenn auch nur virtuell.

Dass Nintendo so einige Marken im hauseigenen Tresorraum aufbewahrt, die schon lange kein Sonnenlicht mehr zu sehen bekamen, ist ein offenes Geheimnis – Fans von *Advance Wars* wissen das. Noch länger her ist jedoch der letzte Auftritt von *Startropics*, das 1990 für das NES erschien. Aufmerksamen Lesern ist sicher damals schon nicht entgangen, dass Nintendo sich vom überaus erfolgreichen *The Legend of Zelda* aus dem eigenen Haus hat inspirieren lassen. Aufbau der Spielwelt, Kämpfe innerhalb der Verliese, Gespräche mit Dorfbewohnern – so ziemlich alles erinnert sehr stark an Links frühe Abenteuer. Das soll nicht heißen, dass *Startropics* (und auch der Nachfolger *Zoda's Revenge*) keine eigenen Qualitäten vorzuweisen hätten. So sind etwa die vielen Locations abwechslungsreich gestaltet worden, was den eigenen Erkundungstrieb antreibt. Auf der anderen Seite sind das Layout der Dungeons und die Steuerung des Helden leider weitaus schlechter gelungen, als dies beim großen Vorbild der Fall ist.

Marco Cabibbo

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Nintendo
Termin:	3. September 2015
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	7

ROCK 'N ROLL RACING OFF ROAD DX

Wii U *Tuckertuckertucker* Wrommmm Wroooommmm SKREEEEEECH!! *Explosion*

Anfang des Jahres erschien im eShop der Wii U das Rennspiel *Rock 'N Roll Racing Offroad* und erlitt sogleich einen Motorschaden. Für einen Test in der N-ZONE konnte sich der Titel nicht einmal qualifizieren. Nach mehreren Monaten in der Boxengasse könnte man eigentlich davon ausgehen, dass die aufgebohrte *DX*-Version mehr Pferdestärken unter der Haube haben sollte. Leider haben sich die Entwickler nur darauf beschränkt, dem Spiel einige neue Strecken, Spielmodi und Fahrzeuge zu verpassen. Das ist im Grunde zwar sehr löblich, bringt einem im Falle von *Rock 'N Roll Racing Offroad DX* aber nur herzlich wenig. Immer noch ist die Fahrphysik sämtlicher Fahrzeuge eine mittelschwere Katastrophe und weist nicht den Hauch einer Verbesserung zum Vorgänger auf. Selbiges gilt auch für die Technik des Spiels, welche bis auf den letzten Pixel vom ersten Teil übernommen wurde. Wenn euch nach zerstörerischer Arcade-Action ist, solltet ihr lieber zu *Gotcha Racing* auf dem 3DS greifen.

Marco Cabibbo

Genre:	Rennspiel
Entwickler:	EnjoyUp Games
Termin:	24. September 2015
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	4

Die *DX*-Fassung des Spiels bietet Startplätze für bis zu fünf Mitspieler. Ob ihr aber vier Freunde dazu kriegt, sich ans Steuer zu setzen, ist eher unwahrscheinlich.

Ganz egal, ob LKW oder Panzer: Sämtliche Fahrzeuge steuern sich fast identisch – und leider auch nicht sehr gut. Hier hätte man vieles verbessern können.

NINTENDO

DIE STRUKTUR DES VIDEOSPIELE-GIGANTEN

Copyright: Moja~commonswiki

Klar, *Super Mario*, *The Legend of Zelda*, *Metroid* und Co. entstehen allesamt bei Nintendo. Über den genauen Aufbau des Unternehmens wissen aber nur wenige Bescheid – wir klären auf!

Als Spieleredakteure machen wir es uns in einer Hinsicht einfach: Wenn wir Spiele wie *Super Mario*, *WarioWare*, *Animal Crossing* oder *The Legend of Zelda* testen, wandert in die Infobox unter dem Punkt „Entwickler" in den meisten Fällen ein schlichtes „Nintendo". Vorausgesetzt, es handelt sich nicht gerade um einen bei einem First-Party-Studio oder einem externen Entwickler entstandenen Titel. Dabei war es bis vor wenigen Wochen, als das Unternehmen eine massive Umstrukturierung vornahm, aber beileibe nicht so, als wären alle Spiele bei ein und demselben Team entstanden – im Gegenteil. Nintendos bis zum 16. September agierende primäre Studios Nintendo EAD und SPD teilten sich in der Vergangenheit auf in zahlreiche Unterbereiche mit eigenständigen Studios, die ungewöhnlich eng, aber doch getrennt voneinander arbeiteten. Das ist dank der neuen Dachabteilung EPD nun Geschichte, wirft aber die Frage auf: Wer sind denn nun die Teams, die hinter den diversen Hitspielen des japanischen Videospiele-Giganten stecken? Dieser Frage gehen wir in unserer Reportage nach und werfen gleichzeitig einen Blick auf jene Abteilungen des Mario-Konzerns, welche abseits der Spieleentwicklung für Aufgaben wie Management oder die Erschaffung neuer Hardware, Periepheriegeräte und Betriebssysteme zuständig sind. Auch die bereits erwähnten First-Party-Studios sowie Second-Party-Entwickler und Dritthersteller mit großer Nähe zu Nintendo finden Erwähnung. Zudem klären wir, was Bezeichnungen wie Second Party und Co. eigentlich bedeuten. Zu guter Letzt wollen wir natürlich auch die menschliche Komponente nicht außer Acht lassen: wer sind die kreativen Köpfe, welche Nintendo zu dem gemacht haben, was das Unternehmen heute ist und was haben sie geleistet, um sich im Unternehmen einen Namen zu machen? Während Männer wie Shigeru Miyamoto, Hiroshi Yamauchi, Eiji Aonuma oder Satoru Iwata freilich jedem ein Begriff sind, der sich auch nur im Entferntesten mit dem Mario-Konzern beschäftigt, dürften zum Beispiel Minoru Arakawa, Yoshiaki Koizumi oder Yoshio Sakamoto wesentlich weniger Spielern bekannt vorkommen. Wir wünschen eine interessante und hoffentlich spannende Lektüre!

Lukas Schmid

ENTERTAINMENT PLANNING & DEVELOPMENT

Mit der am 16. September 2015 in Kraft getretenen Restrukturierung Nintendos wurde die Abteilung Entertainment Planning & Development, kurz EPD, gegründet. Sie setzt sich zusammen aus den vorher weitgehend unabhängig voneinander agierenden und nun in Folge der Fusion aufgelösten Abteilungen Nintendo Entertainment Analysis & Development (EAD) und Nintendo Software Planning & Development (SPD).

Nintendo EAD

EAD entstand 1972 unter dem Namen Research & Development (R&D) aus dem zur primär auf klassische Spielzeuge ausgerichteten Creative Department heraus und war dazu gedacht, die Entwickler zum Einstieg in den Videospielemarkt unter einem Dach zusammenzubringen. Schnell folgte eine Spaltung in drei verschiedene interne Studios, R&D1, R&D2 und R&D3. Lange Zeit war R&D1 das wichtigste Studio und zeigte sich für zahlreiche frühe Arcade-Hits sowie Game&Watch-Geräte Nintendos verantwortlich wie die *Donkey Kong*-Automaten, das *Zelda*-Game&Watch, aber auch NES-Hits wie *Mario Bros.*, *Kid Icarus* oder *Metroid*. Gerade die Abenteuer rund um Weltraum-Ikone Samus Aran blieben noch lange unter der Ägide von R&D1, auch *Metroid 2: Return of Samus*, *Super Metroid*, *Metroid Fusion* und *Metroid: Zero Mission* entstanden dort. Der letzte veröffentlichte Titel vor der nächsten Abteilungs-Umstrukturierung war *WarioWare, Inc.: Mega Party Game$* für den Gamecube. R&D2 hingegen war von Anfang als eine eine Art „B-Team" im Einsatz. Auf dem NES machte es sich vor allem mit Sportspielen wie *Mach Rider*, *NES Open Tournament Golf* oder *Ice Hockey* einen Namen, bevor es auf dem Game Boy Color und dem Game Boy Advance primär für Umsetzungen älterer Titel verantwortlich war; *Super Mario Bros. Deluxe*, die *Super Mario Advance*-Reihe und *The Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords* gehen alle auf die Kappe von R&D2. Auch R&D3 startete als Software-Studio und entwickelte unter anderem *Punch-Out!!* und den Nachfolger sowie *Pilotwings 64*. Beginnend mit dem N64 veränderte das Studio seinen Fokus und konzentrierte sich ab sofort ausschließlich auf Hardware-Entwicklungen. Dies ging einher mit einer Teilung des Teams in Integrated Research & Development Department (IRD) und Research & Engineering Development Department (RED). IRD zeigt sich seitdem für sämtliche Nintendo-Heimkonsolen samt Controllern sowie zahlreiche Peripherie-Geräte verantwortlich, während RED hinter den Nintendo-Handhelds sowie diverser Zusatz-Hardware steckt. Als Shigeru Miyamoto zu Nintendo gestoßen war und das Unternehmen sein enormes Potenzial bemerkte, wurde unter seiner Leitung R&D4 gegründet, das sich schnell als wichtigstes Studio hervortat und den Fokus voll auf Entwicklungen für die Konsolen legte – ein Novum für den bisher auf den Arcade-Markt spezialisierten Konzern. Der Rest ist Geschichte: fast alle der wichtigsten Marken und Spiele Nintendos entstanden fortan bei R&D4. Die Umgestaltung des Studios in EAD ging demzufolge auch von R&D4 aus, ab Anfang der 2000er-Jahre liefen fast alle Entwicklungen von R&D1 und R&D2 ebenfalls unter der Leitung von EAD.

Nintendo SPD

SPD – nein, nicht die Sozialdemokratische Partei Deutschlands – wurde 2003 im Rahmen der Umstrukturierung gegründet, die zur beherrschenden Position EADs in der Software-Entwicklung geführt hatte. Die zwei Teilunternehmen der Abteilung waren einerseits für die Zusammenarbeit mit externen Entwicklern, andererseits für etwas gewagtere Produktionen zuständig, die so nicht in das Portfolio von EAD gepasst hätten. So gehen etwa mehrere *WarioWare*-Spiele, *Tomodachi Life*, *Rhythm Heaven* oder *Face Training* auf das Konto des Studios.

Vereint in die Zukunft

Mit der Neustrukturierung als Nintendo EPD fällt diese strenge Trennung zwischen den beiden primären japanischen Studios Nintendos nun weg. Sämtliche Titel der beiden Abteilungen für alle Plattformen entstehen ab sofort unter einem Dach – und nicht nur das: Ab sofort werden Spiele verstärkt für alle Systeme auf einmal entwickelt. Ein weiterer Hinweis darauf, dass Nintendo NX sowohl Konsole als auch Handheld werden dürfte.

Fünf relevante Entwicklungen (EAD)

- Super Mario Bros.
- Super Metroid
- Super Mario 64
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Wii Sports

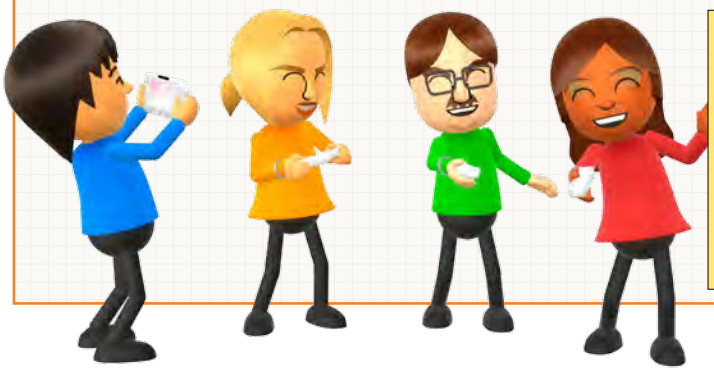
Fünf relevante Entwicklungen (SPD)

- WarioWare: Touched!
- Face Training
- Rhythm Heaven
- Tomodachi Life
- Game & Wario

PLATFORM TECHNOLOGY DEVELOPMENT

Nicht alle Studios kümmern sich um Spiele – auch andere Anwendungen wollen geschaffen werden, und zwar seit September unter neuer Struktur.

Im Rahmen der Umstrukturierungen nach dem Tod Satoru Iwatas wurde Nintendo Platform Technology Development (PTD) gegründet. Die Abteilung setzt sich zusammen aus den nun abgelösten Abteilungen Integrated Research & Development (IRD) und System Development (SDD). Während IRD seit N64-Zeiten für die Entwicklung von Konsolen zuständig war, kümmerte sich SDD um die Betriebssysteme der verschiedenen Geräte. Auch diverse Systemanwendungen wie der Nintendo eShop und der Vorgänger WiiWare/DSiWare, die Streetpass-Funktion, das Miiverse oder der Nintendo Briefkasten wurden von SDD entwickelt. Zudem war die Abteilung auch dafür zuständig, dass die Online-Mehrspielermodi in *Mario Kart 7*, *Mario Kart 8* und anderen Titeln reibungslos funktionieren. Vor diesem Fokus auf Hardware-Infrastrukturen entwickelte SDD zudem Spiele und war etwa für die *Pokémon Mini*-Titel, Umsetzungen für den SNES-Aufsatz Satellaview und die Minispiele für den gefloppten e-Reader verantwortlich. Unter PTD soll die Gestaltung von Hardware und Betriebssystemen besser verzahnt werden.



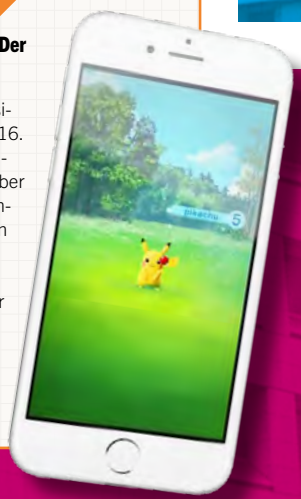
Fünf relevante Entwicklungen

- StreetPass
- Nintendo eShop
- Swapnote
- Nintendo Briefkasten
- Miiverse

BUSINESS DEVELOPMENT DIVISION

Die große Unbekannte in Nintendos Business-Strategie: Der Mobile-Markt bekommt eine eigene Abteilung spendiert.

Noch relativ wenig bekannt ist zur neu geschaffenen Business Development Division (BDD), welche ebenfalls seit 16. September 2015 ihren Dienst angetreten hat. Die Bedeutung der Abteilung dürfte in den kommenden Monaten aber zunehmen, denn hier werden in Zukunft alle Entscheidungen getroffen, die in Verbindung mit Nintendos Einstieg in den Mobile-Markt stehen. Während die Entwicklung der Mobile-Titel also in den Spielestudios geschieht, werden alle geschäftlichen Vorgänge von BDD abgehandelt. Aber auch das Geschäftsmodell für den klassischen Konsolen- und Hardwaremarkt wird ab sofort von hier aus geleitet. Ob, und wenn ja, welche Bedeutung das für die Endkunden haben wird, lässt sich derzeit noch nicht abschätzen.



NINTENDO-ABTEILUNGEN ABSEITS DES HAUPTSITZES

Kaum ein Studio ist so sehr darauf bedacht, die Kontrolle über alle Entwicklungen zu behalten, wie Nintendo. Ganz ohne externe Partner geht's dann aber doch nicht und so verfügt Nintendo auch über Büros im Rest der Welt.

Die meisten Firmenentscheidungen Nintendos werden in Japan getroffen. Aber auch in anderen Teilen der Welt finden sich Abteilungen des Unternehmens, die direkt in die Managementtätigkeit eingebunden sind oder unter direkter Kontrolle des japanischen Hauptsitzes entwickeln. Das wichtigste Studio dieser Art hört auf den Namen Nintendo Software Technology (NST) und hat seinen Sitz im US-amerikanischen Redmond. 1998 gegründet, sollten hier primär Titel für den amerikanischen und europäischen Markt geschaffen werden, wobei die meisten Spiele inzwischen auch regelmäßig ihren Weg nach Japan finden. Auf das Konto des Studios gehen zum Beispiel die *Mario vs. Donkey Kong*-Reihe, *Wave Race: Blue Storm*, *Metroid Prime Hunters* sowie diverse Anwendungen wie etwa Wii Street U. Nintendo Technology Development (NTD) befindet sich ebenfalls in Redmond und ist in die Entwicklung von Konsolen-Hardware eingebunden. Nintendo Europe Research & Development (NERD) hat seinen Sitz in Paris und ist auf die Erstellung von CGI-Zwischensequenzen spezialisiert. Nintendo Network Service Database (NSD) zuletzt sitzt zwar in Kyoto, ist aber nicht direkt in Nintendos Firmensitz integriert. Diese Abteilung sorgt dafür, dass Nintendos Online-Server ihren Dienst erfüllen.

Fünf relevante Entwicklungen

- Mario vs. Donkey Kong
- Sin & Punishment
- Metroid Prime Hunters
- Wii Street U
- Nintendo Network

DIE FIRST-PARTY-ENTWICKLERSTUDIOS

Nintendo EPD (vorher EAD) kümmert sich primär um *Super Mario, The Legend of Zelda* und Co. Manchmal werden die Produktionen aber auch ausgelagert – und zwar gerne an die kleine, aber feine Auswahl an First-Party-Entwicklerstudios.

Nicht vollkommen in das Unternehmen eingebunden, aber exklusiv für Nintendo entwickelnd, finden sich insgesamt vier Studios, welche die Konsolen des Mario-Konzerns durch hochklassige Software bereichern. 1-Up-Studio aus Tokio wurde 2000 gegründet und gehört seit 2013 zu 100 Prozent zu Nintendo. Ihr bekanntestes Spiel ist das leider nur in Japan erhältliche *Mother 3*. Aber auch andere Spiele wie *Sword of Mana* und *Magical Starsign* entwickelte 1-Up Studio für Nintendo. Ebenfalls in Tokio befindet sich Nd Cube, welche unter anderem mit *Wii Party*, *Wii Party U*, *Mario Party 9*, *Mario Party 10* und demnächst *Animal Crossing: Amiibo Festival* eine Nische als Partyspiel-Programmierer besetzen. Und noch einmal Tokio: Monolith Soft dürfte Nintendo-Fans spätestens seit *Xenoblade Chronicles* ein Begriff sein, im Dezember erscheint die Fortsetzung. Vor dem Exklusivdeal mit Nintendo entwickelte das Studio bereits ähnlich epische Rollenspiel-Abenteuer für Playstation 2, Gamecube und Co. Der Letzte im Bunde ist Retro Studios aus Austin in Texas, die sich mit der *Metroid Prime*-Trilogie ein spielerisches Denkmal gesetzt und auch durch die beiden aktuellen *Donkey Kong Country*-Titel viele Fans gemacht haben.

Fünf relevante Entwicklungen

- Mother 3
- Mario Party 10
- Xenoblade Chronicles
- Metroid Prime
- Donkey Kong Country Returns

DIE SECOND-PARTY-STUDIOS

Auch Nintendo hat trotz extrem kompetenter Studios nur beschränkte personelle Ressourcen. Häufig wird für Spieleproduktionen darum mit anderen Studios zusammengearbeitet – die idealerweise exklusiv für Nintendo-Hardware entwickeln.

Second Party bezeichnet ein Studio, welches zwar eigentlich unabhängig ist, aber (aus welchem Grund auch immer) primär oder auch ausschließlich für einen Hersteller Spiele programmiert. Derer gab und gibt es in der Nintendo-Geschichte zu viele, um sie hier aufzuzählen. Zu den prominentesten gehören aber auf jeden Fall die *Pokémon*-Macher Game Freak, die erst seit kurzer Zeit auch eigenständig Spiele für andere Konsolen entwickeln. AlphaDream hingegen hat sich durch die *Mario & Luigi*-Rollenspielserie einen Namen gemacht. Ambrella ist wie Game Freak in Sachen *Pokémon* im Einsatz und kreierte unter anderem *Hey You, Pikachu!*, *Pokémon Dash* und *Pokémon Rumble*. Good-Feel haben sich mit *Kirby's Epic Yarn* und *Yoshi's Woolly World* in die Herzen zahlreicher Spieler gestrickt. Und Intelligent Systems – ja, auch dieses Studio ist nicht offiziell Teil von Nintendo – ist aus der Welt der Strategiespiele dank *Fire Emblem* und *Advance Wars* nicht mehr wegzudenken. Die Liste ließe sich noch ewig fortsetzen, zeigt jedoch bereits in Kurzform eindrucksvoll, dass der Spielenachschub für Wii U und 3DS trotz fehlender Drittherstellerunterstützung so schnell nicht versiegen wird.

Fünf relevante Entwicklungen

- Mario & Luigi
- Golden Sun
- Fire Emblem
- Super Smash Bros.
- Pokémon Rot & Blau

AUF DU UND DU MIT ANDEREN STUDIOS

Neben hausinternen Entwicklungen setzt Nintendo seit mehreren Jahren auch verstärkt auf Kooperationen mit anderen Studios. Wir stellen einige dieser Spiele-Deals vor.

Nintendos Zusammenarbeit mit Third-Party-Herstellern geht tatsächlich zurück bis zu seligen SNES-Zeiten: Damals legte das Unternehmen seine wichtigste Marke *Super Mario* in die fähigen Hände von Squaresoft, die mit *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* eines der besten Rollenspiele der damaligen Zeit schufen. Zu N64-Zeiten ließen solche Kooperationen etwas nach, erst auf dem Gamecube ließ Nintendo in dieser Hinsicht endgültig alle Hemmungen fallen. Die beliebte *Donkey Konga*-Musikserie und *Mario Superstar Baseball* etwa entstanden bei Namco, Next Level Games (die inzwischen exklusiv für Nintendo entwickeln) kümmerte sich um *Super Mario Strikers*. Doch nicht nur bei Spin-offs, auch bei Hauptteilen der Serien durften andere Studios ran. Ebenfalls bei Namco schuf man *Star Fox Assault*, die Shooter-Experten von Treasure kümmerten sich neben den *Mario Golf*-Teilen auch um *Wario World* und Sega entwickelte das exzellente *F-Zero GX*. Auf der Wii ging man einen weiteren exklusiven Deal mit Sega ein, der in die Erschaffung der *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen*-Reihe mündete. Team Ninja wiederum drückte der *Metroid*-Serie mit *Metroid: Other M* einen ganz eigenen Stempel auf. Auf der Wii U resultiert die seit einiger Zeit enge Zusammenarbeit mit Platinum Games gerade in *Star Fox Zero*, und auch sonst sind externe Studios in viele der Nintendo-Entwicklungen eingebunden. *Hyrule Warriors* etwa entstand in Zusammenarbeit mit Team Ninja und Tecmo Koei. Übrigens wurde und wird auch auf den diversen Nintendo-Handhelds fleißig kollaboriert: Ganze drei *The Legend of Zelda*-Abenteuer gehen auf das Konto des Capcom-Studios Flagship, *Luigi's Mansion 2* war das letzte von Next Level Games entwickelte Spiel, bevor das Studio die exklusive Zusammenarbeit mit Nintendo begann und Tecmo Koei steckt hinter dem DS-Strategietitel *Pokémon Conquest*. Auch wenn nicht alle dieser Kooperationen schlussendlich in herausragende Spielen mündeten, zeigt dieser Mut zur Zusammenarbeit doch, dass Nintendo sich vor wichtigen Schritten in neue Richtungen nicht scheut.

Fünf relevante Entwicklungen

- Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
- F-Zero GX
- Donkey Konga
- Star Fox Assault
- Metroid: Other M

NINTENDO

DIE STRUKTUR IM ÜBERBLICK

Tatsumi Kimishima
Präsident Nintendo

Entertainment Planning & Development (EPD)
Leitung: Shinya Takahashi

- 1-Up Games
- Monolith Soft
- Nd Cube
- Retro Studios
- 2nd-Party-Entwickler
- 3rd-Party-Entwickler

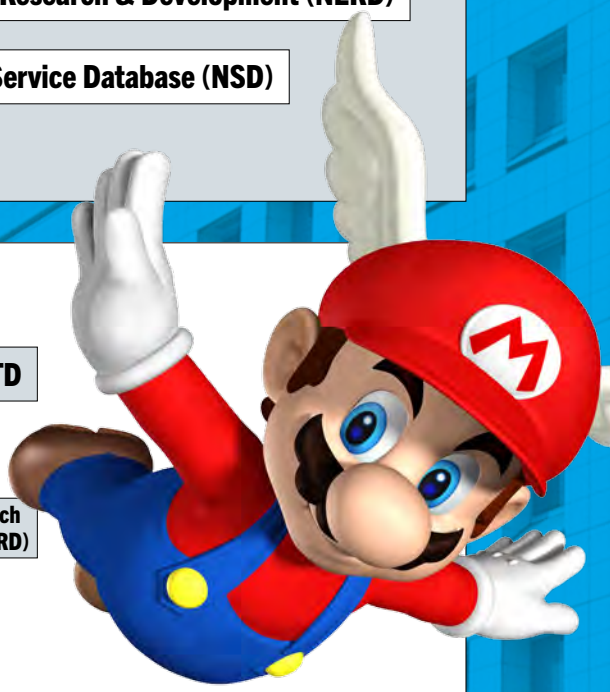
Business Development Division (BDD)
Leitung: Yusuke Beppu

Technology Platform Development (PTD)
Leitung: Ko Shiota

- Nintendo Software Technology (NST)
- Nintendo Technology Development (NTD)
- Nintendo European Research & Development (NERD)
- Nintendo Network Service Database (NSD)

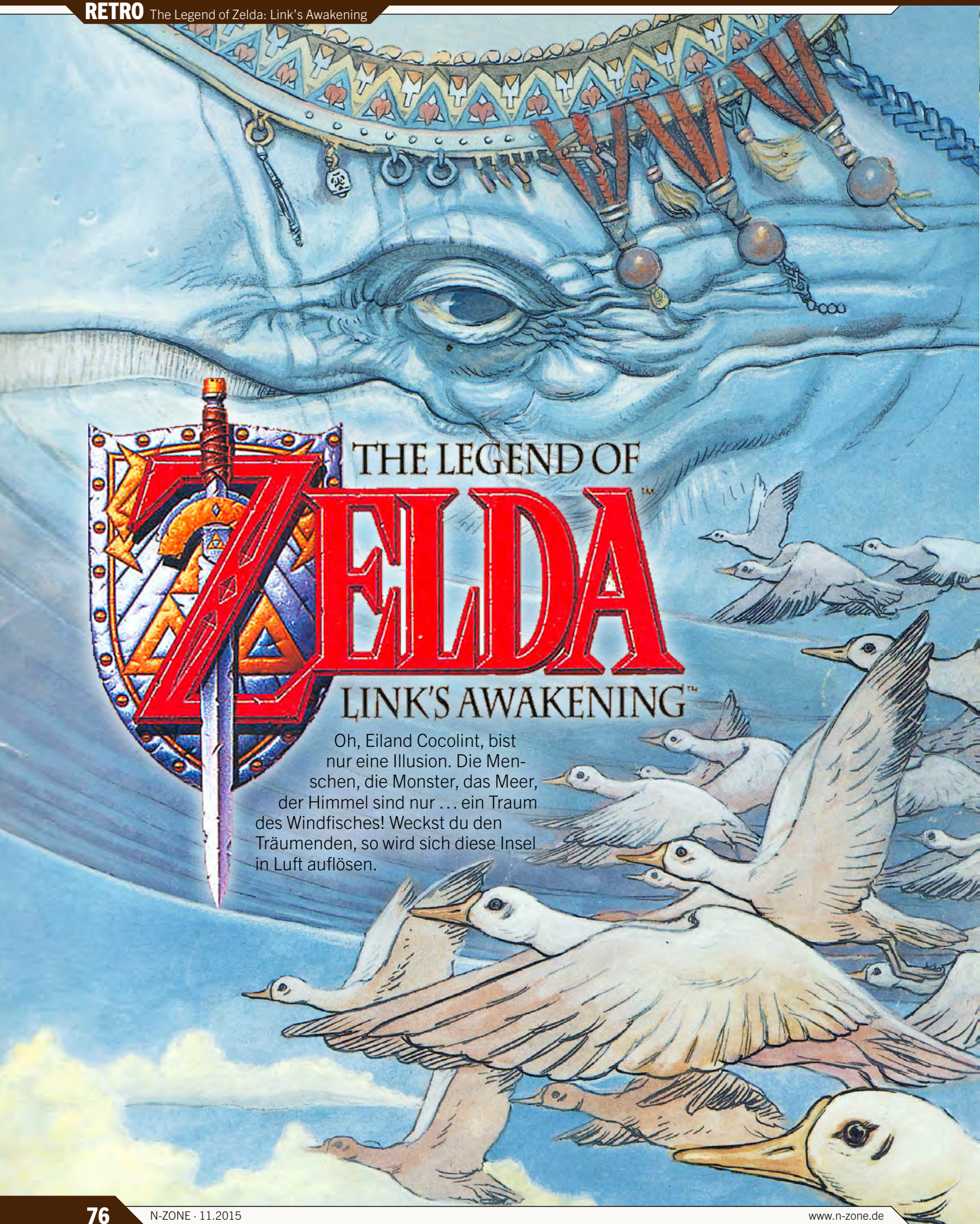
EHEMALIGE STRUKTUR (AUSZUG)

- EPD
  - EAD
    - R&D 1
    - R&D 2
    - R&D 3
    - R&D 4
  - SPD
    - Creative Department
- PTD
  - Integrated Research & Development (IRD)



DIE MÄNNER HINTER MARIO

Ein Videospielestudio – und generell jedes Unternehmen – ist nur so stark wie die Personen, aus denen es sich zusammensetzt. Und hinter den Nintendo-Spielen stecken natürlich Unmengen an Designern, Entwicklern und anderen Beteiligten. Einige Männer haben den Verlauf des Unternehmens aber besonders geprägt. Ohne Anspruch auf Vollständigkeit (in 126 Jahren Firmengeschichte kommt schließlich einiges zusammen) stellen wir 20 dieser Personen vor. Neben den bekanntesten Gesichtern sowie dem einen oder anderen, das vor allem für deutsche oder europäische Spieler Relevanz besitzt, stellen wir auch einige der wichtigen Männer vor, die stets in der zweiten Reihe blieben, aber trotzdem gewaltige Bedeutung für das Unternehmen hatten oder haben.



Oh, Eiland Cocolint, bist nur eine Illusion. Die Menschen, die Monster, das Meer, der Himmel sind nur … ein Traum des Windfisches! Weckst du den Träumenden, so wird sich diese Insel in Luft auflösen.

Der finstere Ganon ist besiegt, Onox und Veran wurden zur Rechenschaft gezogen und auch Twinrova, die heimliche Drahtzieherin der Ereignisse, musste sich als geschlagen betrachten. Was sich zunächst wie eine recht ungewöhnliche Einleitung liest, dürfte aufmerksamen *Zelda*-Kennern höchst bekannt vorkommen, ist hier doch von den alles entscheidenden Duellen in *Oracle of Seasons* und *Oracle of Ages* die Rede. Beide Spiele erschienen erstmals am 27. Februar 2001 für Nintendos altgedienten Game Boy Color, welcher kurz davor war, vom nachfolgenden Advance-Modell abgelöst zu werden. Beide Spin-offs waren nicht, wie in der Serie sonst üblich, im Königreich Hyrule angesiedelt, sondern im fernen Land Labrynna. Auch spielerisch unterschieden sich *Oracle of Seasons* und *Oracle of Ages* stark von der Ausrichtung, welche Nintendo nur wenige Jahre zuvor mit *Ocarina of Time* und *Majora's Mask* eingeleitet hatte. Um die Ableger soll es an dieser Stelle aber nicht gehen, sondern vielmehr um die Ereignisse, die im Anschluss folgen. Mit der Zuversicht, Labrynna vor den Klauen Gansons gerettet und aus dem Abenteuer genügend Erfahrung geschöpft zu haben, stieg Link nach seinem Sieg in ein Segelboot und machte sich auf, in seine Heimat Hyrule zurückzukehren. Das Schicksal meinte es jedoch nicht gut mit dem spitzohrigen Mützenträger: Ein Sturm brachte ihn weit vom Kurs ab, ein Blitzeinschlag ließ sein kleines Schiff kentern. Dies ist jedoch nicht das Ende der beiden Spiele aus der *Oracle*-Reihe, sondern der Beginn von *Link's Awakening* – Nintendos Versuch, seine Mega-Serie *The Legend of Zelda* auch auf einem mobilen Gerät umzusetzen. Ohne dabei an spielerischer Qualität zu verlieren, versteht sich. Konnte der Plan aufgehen oder war er von Beginn an zum Scheitern verurteilt?

Gestrandet im Paradies

Mit Mühe und Not gelang es Link, dem Tod durch Ertrinken zu entgehen und sich an das Ufer einer unbekannten Insel zu retten. Das Bewusstsein erlangte er jedoch erst in den vier Wänden der jungen Dame Marin und deren Vater Tarin wieder. Diese offenbaren Link sogleich, dass er sich auf der Insel Cocolint befindet, welche anscheinend auf keiner Karte dieser Welt verzeichnet ist. Von einem Reich namens Hyrule haben auch die anderen Bewohner des Dorfes noch nie etwas gehört. Nach der anfänglichen Verwirrung entschließt sich Link, erst einmal die Reste seiner Ausrüstung am Strand zu suchen, von der nur noch Schwert und Schild übrig geblieben sind. Mit der dort wartenden sprechenden Eule gewinnt Link dafür aber eine wertvolle Verbündete, die ihn über seine bevorstehende Aufgabe in Kenntnis setzt. Um die Insel wieder verlassen zu können, muss Link acht gut versteckte Instrumente finden und auf diesen vor dem riesigen Ei spielen, welches schon aus der Ferne auf dem Tamaranchberg zu sehen ist. Nur so kann der sagenumwobene Windfisch aufgeweckt werden und Link wieder nach Hause bringen. So zumindest lautet die Aussage der Eule. Warum auf Cocolint jedoch plötzlich Monster erschienen sind, die alles daran setzen, Link aufzuhalten, wird ihm erst im Verlauf seines Abenteuers klar. Auch wenn das Szenario des damaligen vierten *Zelda*-Titels erstmals ein grundlegend anderes war, orientierte sich Nintendo bei Kameraausrichtung und Spieldesign am bisherigen Primus der Reihe: *A Link to the Past*. In gewohnter Art und Weise war auch die offene Welt von *Link's Awakening* frei begehbar, an vielen Orten ging es jedoch nur weiter, wenn ihr die dafür benötigten Items im Inventar griffbereit hattet. Zum Teil waren das schon bekannte Evergreens wie der Enterhaken, der Schild oder das Kraftarmband. Letzteres etwa ermöglichte euch das Aufheben und Werfen von größeren Steinblöcken, unter denen sich oftmals geheime Höhlen verbargen oder die den Zutritt in ein komplett neues Gebiet versperrten. Somit wurde von Anfang an dafür gesorgt, dass Link sofort in der Lage war, alle Bereiche von Cocolint zu erkun-

***Link's Awakening* betrat in mehrfacher Hinsicht Neuland. Nicht nur wurde der Ort des Geschehens ausgetauscht, auch die Hardware-Plattform war eine völlig neue.**

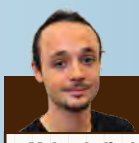
Musik spielt in *Link's Awakening* eine wichtige Rolle und dient oft sogar als Schlüssel für neue Areale. Und natürlich ist sie hervorragend komponiert worden.

Ein Jump & Run im Action-Adventure: Steigt Link Treppen oder Leitern hinab, wird das kleine Areal aus der Seitenperspektive präsentiert. Hüpf, Link, hüpf!

den. Wie schon in vorherigen *Zelda*-Episoden blieb damit der Erkundungsfaktor über den gesamten Spielverlauf hinweg erhalten, gleichzeitig lohnt es sich, bereits erkundete Gebiete ein weiteres Mal aufzusuchen, um bis dahin unzugängliche Schätze bergen zu können. Mit *Link's Awakening* war sich Nintendo aber auch für so manch innovatives Feature nicht zu schade. Zum ersten Mal in der Serie wurde es Link ermöglicht, aus freiem Willen Sprünge auszuführen – zuvor und danach war dies in *A Link to the Past* und *Ocarina of Time* nur an festgelegten Stellen wie etwa Felsvorsprüngen möglich. Zum Einsatz kam das nicht nur in diversen Kämpfen und so manchen Rätseln, sondern auch in eigens dafür geschaffenen Hüpf-Abschnitten. Eine Treppe führte euch zwangsläufig nicht sofort in das darunterliegende Stockwerk, sondern in einen separaten Raum, den ihr aus der Seitenperspektive meistern musstet. Mit Sicherheit eine kleine Hommage an *Super Mario Bros.*, was durch diverse Gegner und Charaktere im Spiel noch offensichtlicher gemacht wurde. Neben Gumbas, Piranha-Pflanzen und Shy Guys tauchte sogar Kirby als nicht gerade freundlich gesinnter Nintendo-Charakter auf. Eine knuffige Yoshi-Puppe für Link zum Sammeln gab es noch obendrauf.

Freies Handeln

Dass es für ein *Zelda*-Spiel gang und gäbe ist, für den nötigen Informationsfluss immer mit allen Leuten zu sprechen, versteht sich von selbst. Aufgrund eines kleinen Tauschspielchens kam es in *Link's Awakening* darüber hinaus auch noch darauf an, wann ihr mit bestimmten Personen plaudert. Der freie Handel fing dabei sehr simpel und überschaubar an. Im anfänglichen Möwendorf hattet ihr in einem



MEINUNG
Lukas Schmid

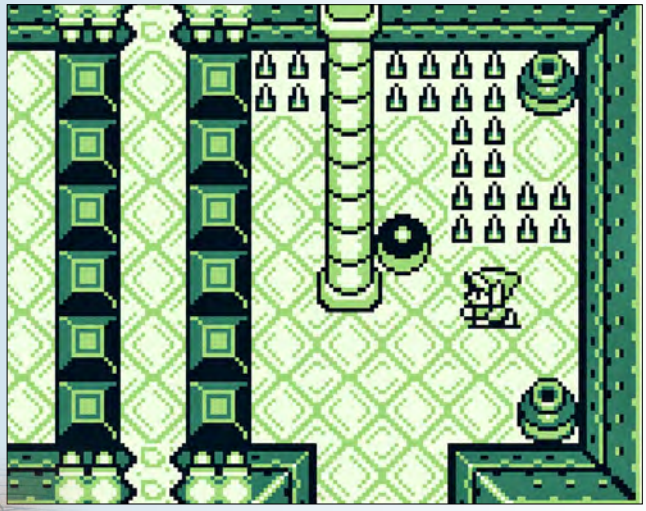
„Melancholisch, andersartig, wunderschön: *Link's Awakening* ist eines der besten *Zelda*-Abenteuer."

Während *A Link to the Past* auf dem SNES neue Maßstäbe setzte, was Handlung, Gameplay und Atmosphäre in einem Action-Adventure betrifft, vollführte *Link's Awakening* dieses Kunststück auf dem Ur-Game-Boy. Tatsächlich muss sich das Abenteuer in Sachen Abwechslungsreichtum und Anspruch vor den Konsolen-Ablegern der Reihe kaum verstecken und bietet mit der Insel Cocolint eine der interessantesten *Zelda*-Spielwelten aller Zeiten. In puncto Geschichte gehe ich sogar so weit zu sagen, dass Links traumhafter Inselausflug zusammen mit *Majora's Mask* die absolute Speerspitze der *Zelda*-Serie darstellt – keine schlechte Leistung für einen 8-Bit-Titel! Somit wird das Spiel stets einen ganz besonderen Platz in meinem Spielerherz haben und gilt zu Recht als ein Meilenstein (nicht nur) der Handheld-Geschichte.

In der Spielhalle des Möwendorfs beginnt das Tauschspiel, welches sich durch das gesamte Abenteuer zieht. Die gewonnene Yoshi-Puppe könnt ihr irgendwo …

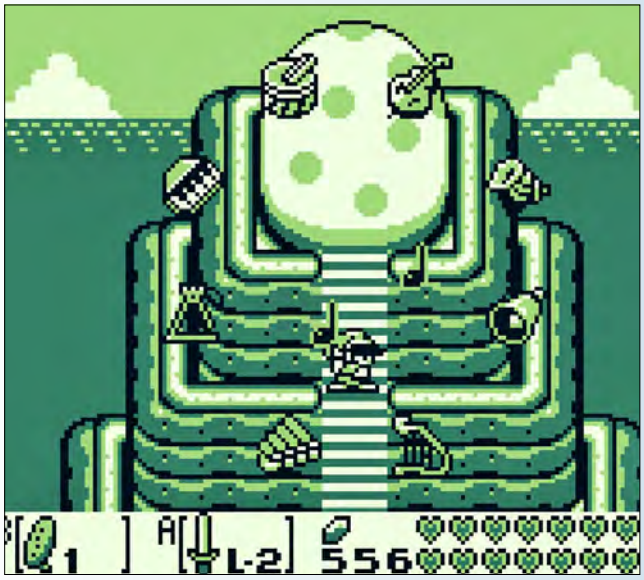
… gegen ein anderes Objekt tauschen. Kiki der Affe etwa möchte ein paar Bananen haben. Wo ihr die herbekommt? Schaut doch mal am Palmenstrand vorbei.

Laden die Chance darauf, eine Yoshi-Puppe als Hauptpreis zu ergattern. Einem Abenteurer wie Link mag ein solches Spielzeug vielleicht nicht viel nützen, einem quengelnden Baby einige Häuser weiter dafür aber schon weit mehr. Auch die von dessen Mutter überreichte Haarschleife als Tauschmittel konnte bereits innerhalb des Dorfes erneut getauscht werden. Genau dreizehn solcher Deals konntet ihr in *Link's Awakening* durchführen – nur um am Ende festzustellen, dass der Prozess im weitesten Sinne zwar optional, aber doch dringend notwendig gewesen ist. Mit der magischen Lupe erhielt Link am Ende das benötigte Item, um in der Bibliothek des Möwendorfes die richtige Schrittfolge für den letzten Dungeon des Spiels in Erfahrung zu bringen. Ohne die war es nämlich ein Leichtes, sich darin zu verirren. Der Weg zur magischen Lupe war indessen nicht die einzige optionale Nebenquest des Spiels. Die Jagd nach versteckten Herzteilen führt auch in *Link's Awakening* dazu, dass man jeden Stein in



Beim Erscheinen des Spiels bot *Link's Awakening* das wohl komplexeste Dungeon-Design der Serie und behielt es auch noch viele Jahre später erfolgreich bei.

Nur langsam kristallisiert sich heraus, welche Folgen das Aufwecken des Windfisches hat – und erklärt, warum euch die Kreaturen der Insel aufhalten wollen.



Das Windfischei könnt ihr schon früh ansteuern, aber um es auch betreten zu können, müsst ihr die acht versteckten Instrumente in euren Besitz bringen.

Böswillige Albträume halten den Windfisch in seinem Schlaf gefangen und beherrschen die Insel. Auch Link muss sich im finalen Duell seinen Ängsten stellen.

Cocolint umdrehen möchte. Dem kleinen Monochrom-Bildschirm des Game Boy ist es aber zu verdanken, dass Link in seinem mobilen Abenteuer weniger Herzen zur Verfügung stehen als bis dato üblich. Inklusive der Container von besiegten Endgegnern kamt ihr gerade einmal auf 14 Herzen. Mit den Zaubermuscheln kam jedoch noch ein weiteres Sammel-Item dazu, von denen es insgesamt 26 gibt. Für den besonderen Schatz am Ende (ein stärkeres Schwert mit Schussfunktion bei voller Gesundheit) reichten hingegen schon 20 Stück. Weitaus mehr als eine Nebenbeschäftigung war in *Link's Awakening* das Musizieren. Spielte die Okarina, vor dem N64-Meisterwerk noch als Flöte bezeichnet, schon in vorherigen *Zelda*-Titeln eine Rolle, wurde das Notenspiel auf dem Game Boy stärker in den Fokus gerückt. An vielen Orten auf Cocolint ist es vonnöten, dass ihr auf dem Blasinstrument die richtige Melodie spielt, um einen geheimen Zugang zu öffnen oder verstorbene Kreaturen wiederzuerwecken. Auch die eingangs erwähnten Instrumente zum Aufwecken des Windfisches spielten eine tragende Rolle und bereicherten den musikalischen Aspekt des Spiels.

Ich will nicht aufwachen

Vom besonderen Alleinstellungsmerkmal, das *Link's Awakening* bis heute auszeichnet, haben wir bis jetzt noch gar nicht gesprochen. Normalerweise zeichnen sich alle *Zelda*-Titel durch ein wiederkehrendes Thema aus: Rette die Welt vor dem allmächtigen Bösen und

DENKT DOCH AUCH MAL AN DIE KINDER

Wohl kaum eine Firma in der Branche achtet so sehr auf ihr Image wie Nintendo. Selbst die Jungs aus Kyoto – oder zumindest damals aus Großostheim – waren sich für so manch scherzhaften Seitenhieb nicht zu schade.

In den 90er Jahren war Nintendo, wie so ziemlich jeder damals schon existierende Videospielentwickler auch, in vielerlei Hinsicht noch eine ganz andere Firma. Sowohl hinsichtlich des Spieldesigns als auch interner Arbeitsstrukturen lief vieles offener und verspielter ab, als es heute der Fall ist. In *Link's Awakening* hat es sogar so manch schlüpfriges Detail ins Spiel geschafft. So etwa könnt ihr im südöstlich gelegenen Zoodorf eine Nilpferddame samt Krokodilkünstler bei einer Nacktmalerei überraschen. Ebenso nackte Tatsachen gibt es bei einer Nixe in der Nähe des Fischmauls zu begutachten, denn der schüchternen Dame ist das Bikini-Oberteil abhanden gekommen. Geht Link neben ihr auf Tauchstation, wird sie ihrem Ärger lautstark Luft machen. Auf die Kappe von Claude M. Moyse, Nintendos damaligen Hauptübersetzer für den deutschen Raum, geht das letzte Easter Egg. Sobald ihr die gummiartigen Buzz Blobs mit dem Zauberpulver bestäubt habt, sagen sie entweder „Gib mir deinen Saft, ich geb dir meinen …" oder „NIE OHNE KONDOM!". Für die 1998 veröffentliche DX-Version des Spiels wurden diese Details wieder entfernt bzw. je nach Region geschnitten. Auch wurden in der deutschen Fassung einige Namen überarbeitet. Aus der Dame Geierwally wurde Trantrudi, der Kettenhund Struppi hört seit seiner Umbenennung auf den Namen Komet. Nicht sehr verwunderlich, basieren doch beide Namen auf populären Vorbildern. Claude Moyse steht bei den langjährigen Nintendo-Fans seit jeher in Kritik, weil sich viele von ihnen mit seinen eher leichtherzigen Übersetzungen und den popkulturellen Anspielungen aus Deutschland nicht anfreunden konnten. In den USA wurden übrigens beide Versionen geschnitten. Auf Bikini-Jagd gehen können die Amerikaner also nur, wenn sie die europäische Originalversion importieren. Japaner hingegen dürfen sich in beiden Varianten des Spiels einem komplett ungeschnittenen Spielvergnügen hingeben.

bringe die Prinzessin heil nach Hause. In *Link's Awakening* fehlt diese Komponente, da auf dem Eiland weder Zelda noch Ganon eine tragende Rolle spielten. Für den gestrandeten Helden ging es nur darum, wieder sicheren Fußes in Hyrule zu landen – mit verheerenden Konsequenzen für Cocolint, was Link erst nach und nach bewusst gemacht wurde. Mit dem Erwachen des Windfisches würde sich nämlich auch die Insel in Luft auflösen, da sie nicht mehr ist als ein Traum des göttlichen Fisches ist. Mit zunehmender Spieldauer keimten langsam Zweifel beim Spieler auf. Gibt es keinen anderen Weg aus dieser Illusion? Sind die Behauptungen wirklich wahr? Was passiert mit all den Menschen, die Link so freundlich aufgenommen haben? Dieser unumgängliche Faktor machte *Link's Awakening* zu einem sehr melancholischen Spiel. Innerhalb der Serie sollten sich ähnliche Gefühle erst wieder bei *Majora's Mask* auf dem Nintendo 64 einstellen. Mit der offiziellen Chronologie der Hyrule Historia erhielt auch das Ende von *Link's Awakening* nachträglich einen faden Beigeschmack. Was genau aus Link nach dem Erwachen geworden ist, wird nicht näher erläutert. Das chronologisch nächste *Zelda*-Spiel in der Zeitlinie ist *A Link Between Worlds*, welches Jahrhunderte später angesiedelt ist. Ob Link es also tatsächlich nach Hause geschafft hat, ist nirgendwo verzeichnet. Die Chancen stehen also leider nicht schlecht, dass der Träger vom Triforce des Mutes nie wieder nach Hause zurückgefunden hat.

Experiment gelungen

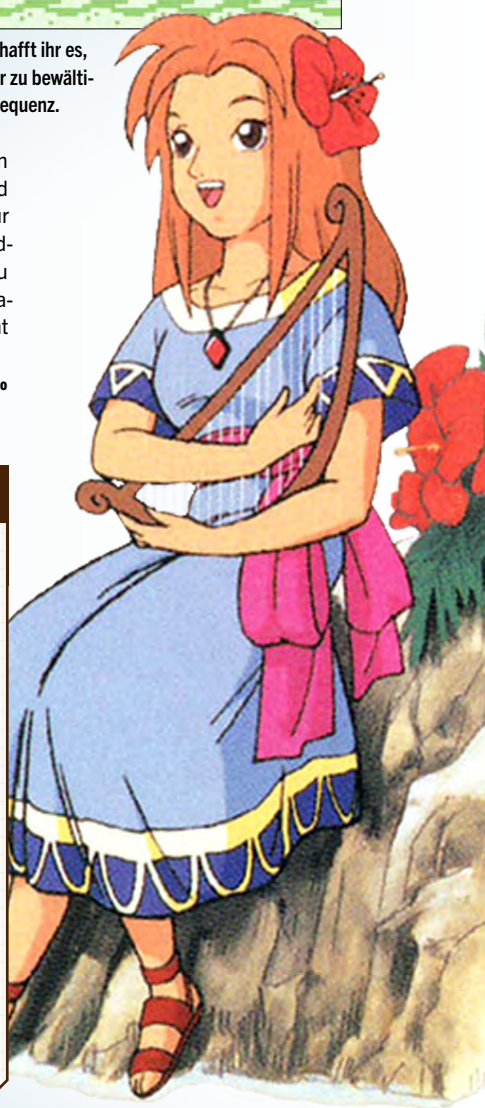
So traurig der Ausgang von *Link's Awakening* auch gewesen sein mag, er beeinflusste den außerordentlichen Stellenwert des Spiels in keiner Weise. Vielmehr bewies Nintendo, dass ein umfangreiches Action-Adventure im *Zelda*-Stil selbst auf dem vergleichsweise alten Game Boy funktioniert und auf dessen Modul passt. Das Vermächtnis des Spiels mag im Schatten von *A Link to the Past* liegen, trotzdem führte *Link's Awakening* mehrere Design-Elemente ein, die auch in künftigen Titeln nochmals in Erscheinung treten sollten. Wer das selbst überprüfen möchte und einen 3DS besitzt, kann sich die DX-Version des Spiels aus dem eShop herunterladen. Dabei handelt es sich um die (fast) inhaltsgleiche Originalversion des Spiels für den Game Boy Color, die jedoch mit einigen zusätzlichen Inhalten angereichert wurde. Was Nintendo allerdings für Kürzungen vorgenommen hat – besonders an der deutschen Fassung – verraten wir euch im Kasten auf der linken Seite.

Bunter Luxus

Das mit fast vier Millionen Exemplaren verkaufte Originalspiel stellte sich als so erfolgreich heraus, dass Nintendo *Link's Awakening* 1998, knapp fünf Jahre nach Erst-Release, ein weiteres Mal neu aufsetzte und in die Händlerregale brachte. Dazu gab es auch einen vernünftigen Anlass, denn Big N brachte nach vielen Jahren der mobilen Herrschaft einen Quasi-Nachfolger für den Game Boy heraus. Dank des Farb-Displays des Game Boy Color wurde einer der wenigen Kritikpunkte des Spiels, die nicht immer ganz kontrastreiche Grafik, aus dem Weg geräumt. Die nun in bunten Farben strahlende Grafik nutzte Nintendo aber nicht nur dazu, um den Klassiker optisch aufzuwerten. Sogar ein neuer Zusatz-Dungeon wurde ins Spiel integriert, dessen Rätsel sich auf verschiedene Farben bezogen. Der Zugang wurde daher nur denjenigen gewährt, welche die DX-Version auch auf einem Game Boy Color zockten. In die Handlung integriert wurde das kolorierte Verlies übrigens nicht, sodass Besitzer der alten Version nicht darum bangen mussten, eventuelle neue Story-Inhalte zu verpassen. Das mit der frischen Farbpalette erlangte Wissen nutzte Nintendo übrigens später für die Gestaltung von *Oracle of Seasons* und *Oracle of Ages*, wie man anhand einer kurzen Gegenüberstellung schnell feststellen wird. Besondere Erlebnisse in der DX-Fassung konnten mit der kurzlebigen Kamera-Erweiterung für den Game Boy sogar ausgedruckt werden. Wo das Hardware-Gimmick schnell wieder in der Mottenkiste verschwand, ist *Link's Awakening* den Fans bis heute in guter Erinnerung geblieben und stellte frühzeitig die Weichen für weitere erfolgreiche Handheld-*Zeldas*. Wer kann schon genau sagen, ob es sie ohne Links Erwachen je gegeben hätte? Vielleicht nur der Windfisch …

Marco Cabibbo

Eine Romanze, die nicht sein sollte: Schafft ihr es, das Spiele ohne ein einziges Game over zu bewältigen, erwartet euch eine spezielle Endsequenz.



MEINUNG
Marco Cabibbo

„Einfach mal unter die Palme setzen und Marins Gesang lauschen."

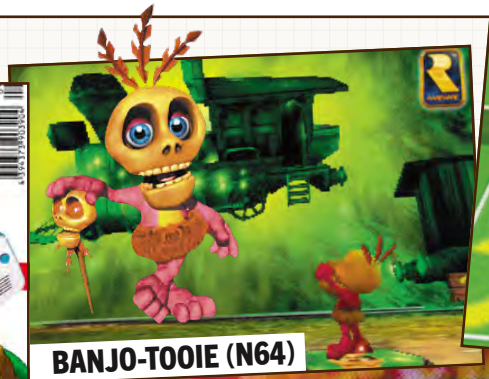
Ich kann heute nicht mehr mit Sicherheit sagen, wie lange ich für *Link's Awakening* gebraucht habe, aber vor allem für die letzten beiden Dungeons des Spiels ging ganz schön viel Zeit drauf – das Windfischei nicht einberechnet. Verspürte ich bei dem SNES-*Zelda* am Ende noch überschwänglichen Stolz, fühlte ich mich bei *Link's Awakening* hingegen richtig leer. Zu sehr hatte ich Cocolint und seine Bewohner während meiner virtuellen Reise ins Herz geschlossen, die letzten Endes nicht vier mehr als ein Traum war. Das traumhafte (ha!) Gameplay allerdings überzeugt auch 22 Jahre später noch. Auch der für dieses Feature vorgenommene, mittlerweile fünfte Durchgang des Spiels war zu keinem Augenblick von Langeweile geprägt. Mal sehen, wann ich Cocolint das nächste Mal einen Besuch abstatte. Lange wird es sicher nicht dauern.

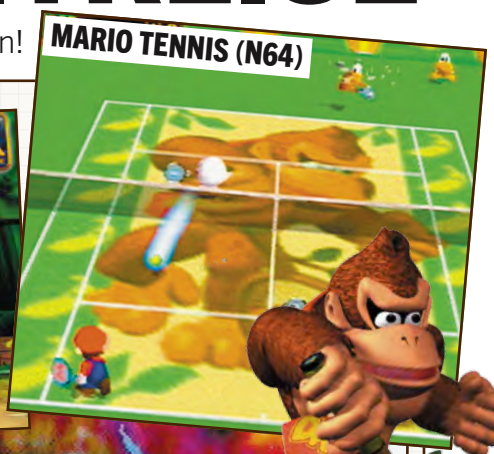
Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 11/2000





Testexemplare von Spielen, die kurz vor knapp bei uns in der Redaktion eintrudeln, sind keine Seltenheit – und so war es auch schon im Jahr 2000. Tatsächlich kam die deutsche Version von *The Legend of Zelda: Majora's Mask* so kurzfristig, dass sie nur noch im Vorschauteil abgedruckt werden konnte. Immerhin, der Aufwand lohnte sich, mit 96 Prozent blies das Action-Adventure alles weg. Da kam auch *Mario Tennis* mit 92 Prozent nicht ran und weitere getestete Spiele wie *Pokémon Puzzle Attack*, *Duffy Duck als Weltraumheld Duck Dodgers*, *F1 Racing Championship* oder *Der Weg nach El Dorado* für den Game Boy Color siedelten sich bestenfalls im gehobenen 80er-Bereich an. Quantitativ schwach bestückt war die Vorschaustrecke, wo sich *Banjo-Tooie*, *Conker's Bad Fur Day*, *Tom and Jerry in Fists of Fury* und *Power Rangers: Lightspeed Rescue* die Klinke in die Hand gaben. Zusätzlich wartete die Ausgabe neben der üblichen Pokémon Zone mit einer zweiseitigen Reportage zum *Pokémon Trading Card Game* auf, der Videospiele-Umsetzung des beliebten Kartenspiels rund um die Taschenmonsterchen. Im News-Bereich wurde übrigens bekannt gegeben, dass sich ein Film zu *Resident Evil* in der Mache befindet; damals noch ein Grund zur Freude, doch fünf – und in Bälde sechs – Kino-Katastrophen später sind wir in dieser Hinsicht wesentlich schlauer.

AUSGABE 11/2005

Die Revolution war in der N-ZONE 11/2005 da, und sie hörte auf den Namen … nun ja, Revolution eben. Der Controller der später als Wii bekannten Konsole wurde offiziell vorgestellt und teilte Spieler auf der ganzen Welt ob der völlig neuartigen Bewegungssteuerung in Kritiker und Innovations-Befürworter. Bis zum Release war es aber ohnehin noch eine ganze Weile hin, nicht einmal erstes Material zu Revolution-Spielen gab es zu diesem Zeitpunkt. Trotzdem trug die Redaktion alle Fakten zusammen, die zu diesem Zeitpunkt bekannt waren, und präsentierte diese auf satten sechs Seiten. Weniger beeindruckend war der Game Boy Micro, die zweite Hardware-Ankündigung Nintendos in der Woche vor dem Release des Heftes. Dafür war die N-ZONE mit Titeln für die damals aktuellen Konsolen und Handhelds gut bestückt. Im Vorschaubereich fuhren vor allem die Drittthersteller ordentlich auf: *True Crime: New York City*, *Need for Speed: Most Wanted*, *Gun*, *Call of Duty 2: Big Red One*, *Ultimate Spider-Man*, *Tony Hawk's American Wasteland* und mehr versprachen allesamt Spielspaß auf hohem Niveau. Nintendo selbst war nur mit zwei Spielen vertreten, nämlich *Mario Kart DS* und *Metroid Prime Pinball*. Auch der Testteil konnte sich sehen lassen, denn *Spartan: Total Warrior*, *SSX On Tour*, *Dancing Stage: Mario Mix*, *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction*, *NBA Live 06*, *Nanostray*, *Pokémon Smaragd* und *Donkey Kong Country 3* siedelten sich allesamt über der 80-Prozent-Marke an. Das Highlight der Ausgabe war überraschenderweise auf dem betagten GBA zu finden: Das Action-Feuerwerk *Gunstar Future Heroes* rockte alles weg und bekam verdiente 90 Prozent. Weitere Spiele wie der paranormale Shooter *Geist* oder *Zoo Tycon* schlugen sich ebenfalls noch passabel.

AUSGABE 11/2010

Wo wir in der letzten Ausgabe Marios 30. Geburtstag gefeiert haben – unter anderem mit unserem Test zu *Super Mario Maker* –, blies der italienische Kultklempner vor fünf Jahren 25 Kerzen auf der Torte aus. Passend dazu gab's die Ankündigung der *Super Mario Collection* (später als *Super Mario All-Stars: 25-Jahre-Jubiläumsedition* veröffentlicht). Wir guckten uns das Remake des SNES-Originals im Vorschaubereich an, ebenso wie etwa *Disney Micky Epic* und *Sonic Colours*. Noch spannender waren aber die zahlreichen Vorschauen zu den kommenden Titeln für den noch nicht veröffentlichten 3DS sowie die vierseitige Reportage zum Handheld selbst. Der DS bekam mit *Pokémon Schwarze & Weiße Edition* ebenfalls noch Liebe spendiert. Im Testbereich teilten sich zwei Titel die Ehre, die 90-Prozent-Marke zu knacken: der Wii-Geheimtipp *Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms* sowie *Professor Layton und die verlorene Zukunft*. Doch auch die restlichen Spiele konnten sich großteils sehen lassen, *Wii Party*, *PES 2011*, *Guitar Hero: Warriors of Rock*, *Super Scribblenauts*, *Final Fantasy: The 4 Heroes of Light* oder *Pokémon Ranger: Spuren des Lichts* überzeugten. In mehreren Specials setzten wir uns zudem unter anderem mit Micky Maus-Spielen, unbekannten Pokémon oder den besten Spielesammlungen auseinander.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

DIE KOLUMNE
von Lukas Schmid

ÜBERTREIBT ES NINTENDO MIT SEINER SPIN-OFF-FLUT?

Bei *The Legend of Zelda* für Wii U heißt es weiterhin: Bitte warten! Aber immerhin, es kommt. Andere Nintendo-Serien bekommen erst gar keine vollwertigen neuen Ableger spendiert.

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes. *Metroid Prime: Federation Force*. *Animal Crossing: Amiibo Festival* und *Animal Crossing: Happy Home Designer*. Eigentlich wandern all die beliebten Nintendo-Serien, auf welche die Fans sehnsüchtig warten, auch in den kommenden Monaten auf Wii U und 3DS. Eigentlich. De facto handelt es sich dabei nämlich um Nebenableger, die teilweise kaum etwas mit dem zu tun haben, was die Spiele der Hauptreihe ausmacht. Klar, die Mehrspielergefechte in *Tri Force Heroes* etwa machen Spaß, von der Brillanz eines „echten" *The Legend of Zelda* sind sie aber so weit entfernt wie Pizza Hawaii von einem akzeptablen Abendmahl. Und über *Federation Force* und *Amiibo Festival*, die beide derzeit noch schlecht beziehungsweise unglaublich öde aussehen, will ich gar nicht lange reden.

Geld werden die Spiele Nintendo trotzdem einbringen, da sie in der Entwicklung vergleichsweise günstig sind und weil gerade unbedarfte Fans angesichts der bekannten Namen schnell einmal zugreifen. Das ist allerdings eine kurzfristig gedachte Strategie, die sich auf längere Sicht als Schuss ins Knie erweisen könnte: Mit mittelmäßiger bis durchschnittlicher Software nämlich werden die beliebten Marken sukzessive entwertet und verlieren bei Spielern an Ansehen. Hoffen wir mal, dass sich das Unternehmen bei den Mobile-Spielen mehr Mühe gibt. Sonst könnte sich das offensive Eindringen in den neuen Markt bald als gewaltiger Fehler entpuppen.

Euer Lukas

LESERPOST

RETRO-TRIP IN DIE USA

Bei seinem Urlaub in den USA hat unser Leser Tobi ein ganz besonderes Nintendo-Schmankerl entdeckt.

Lieber Lukas, liebes N-ZONE-Team, während meiner USA-Reise habe ich in einer Spielhalle beim Santa Monica Pier in Los Angeles einen alten *Super Mario Bros.*-Spielautomaten von 1986 gefunden. Es würde mich freuen, wenn ihr ihn im Heft abdrucken könntet. Ich habe das gute Ding übrigens auch selbst ausprobiert und es funktioniert trotz des Alters noch einwandfrei :) Liebe Grüße **Tobi**

Lukas: Grüß dich, Tobi! Na, da hast du aber ein tolles Stück aus der Nintendo-Geschichte entdeckt! Ich war vor einigen Monaten selbst erst auf dem Santa Monica Pier, aber das gute Ding habe ich dennoch nicht gesehen – Mist! Vielen Dank auf jeden Fall, dass du es mit uns teilst – und falls andere Leser ebenfalls solche Nintendo-Schätze entdecken, scheut euch nicht, sie mir zu schicken!

LESERPOST

GENESUNGSWÜNSCHE AN DEN REDAKTIONS-INVALIDEN

Norman schickt mir nach meinem Fahrradunfall gute Genesungswünsche – und ich hoffe inständig, dass ich jetzt erst einmal heil bleibe.

Hallo Lukas!
Ich hatte in der aktuellen N-ZONE von deinem Unfall gelesen. Gute Besserung für dich! Ich bin sehr froh, dass nicht mehr passiert ist, auch wenn die Verletzungen, die du erlitten hast, sicher „ausreichend" sind. :-(Da ich beruflich Polizist bin, weiß ich allerdings, wie schlimm Verkehrsunfälle zwischen Fahrradfahrern und Pkw-Führern ausgehen können. Von daher bin ich froh, dass du nicht schwer verletzt wurdest. Für dich in jedem Fall die besten Wünsche und gute Besserung! Liebe Grüße! **Norman**

Lukas: Servus Norman! Vielen lieben Dank für die Genesungswünsche! Inzwischen bin ich wieder heil – der Arm tut nicht mehr weh und mein Gesicht ist um eine kleine Narbe reicher. Macht aber nix, irgendeine coole Geschichte denke ich mir dazu schon aus – einen Kampf gegen einen Grizzlybären etwa ;-) Aber ganz im Ernst: Ich bin auch froh, dass alles glimpflich ausgegangen ist, und werde in Zukunft nur noch mit Helm fahren. Ich will schließlich nicht, dass du mich irgendwann einmal von der Straße kratzen musst.

N-ZONE-HIGHSCORE-KNACKER

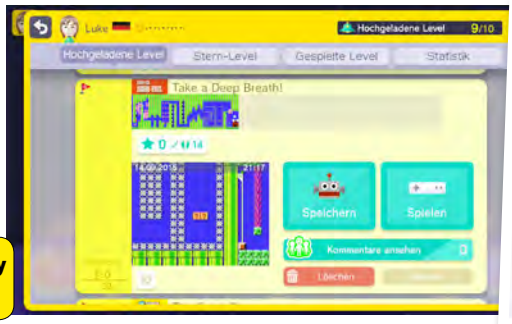
DARUM GEHT'S IM HIGHSCORE-KNACKER: Der Highscore-Wettbewerb stellt eure Talente in verschiedenen Spielen und Disziplinen auf die Probe – nur die Besten können gewinnen. Also ran ans Gamepad und losgelegt!

DER LETZTE WETTBEWERB:
Der Level „Der Weg des Champions" aus *Super Mario 3D World* ist geknackt – und das in einer echten Rekordzeit: Unser Leser Elias Stoil absolvierte den bockschweren letzten Level des Wii-U-Jump&Runs in unglaublichen 294 Sekunden. Respekt für diese Leistung, Elias, wir neigen unser Haupt in Bewunderung! Dafür hast du dir unseren Preis mehr als redlich verdient.

Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

DER AKTUELLE WETTBEWERB:
Nachdem die *Super Mario Maker*-Server im letzten Monat leider noch nicht angeschaltet waren, legen wir in diesem Monat richtig los – gesucht ist der Leser, der im von Lukas gebauten Level **„Take a Deep Breath"** die beste Zeit hinlegt. Ganz so schwer wie „Der Weg des Champions" aus *Super Mario 3D World* ist's nicht, leicht hat Lukas es euch aber auch nicht gemacht! Um zu dem Level zu gelangen, gebt ihr im Menü von *Super Mario Maker* die **ID 3F10-0000-0038-6E77** ein, und schwups seid ihr am richtigen Ort! Stellt entweder ein Bild eurer Leistung ins Miiverse und schickt uns eure Nintendo-ID oder schickt uns direkt ein aussagekräftiges Bild an lukas.schmid@computec.de. Der beste Hüpfheld erhält einen echt coolen Preis: die streng limitierte Horror-Kid-Statue zu *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D*. Einsendeschluss ist der 1. November 2015. Viel Glück und viel Spaß beim Spielen!



N-ZONE-SPLATOON-TURNIER – DAS ERGEBNIS!

Dass sich die N-ZONE-Redaktion öfters mal abends zusammenfindet, ist nichts Neues mehr. So manch knapp bemessene Heftabgabe diente schon mal als Anlass, auch nach Sonnenuntergang gemeinsame Arbeit zu verrichten. Der Abend des 28. und 29. September stand allerdings im Zeichen des gemeinsamen Zockens – und zwar gegen eine Schar mutiger Leser, die dem Aufruf in der letzten Ausgabe gefolgt sind. Bevor wir nun aber zur Bestandsaufnahme kommen, möchten wir uns bei allen Lesern entschuldigen, die es nicht in die Lobby geschafft haben. Anscheinend haben wir Marcos falschen Profilnamen ins Heft geschrieben, sodass ihn nicht alle Leser als Freund adden konnten. Angegeben war „MarcoNZONE", die benötige Nintendo-ID lautet hingegen „N-ZONE_Marco". An dieser Stelle daher ein dickes Sorry an alle, die noch mitmachen wollten!

All jene, die es jedoch in die kleine, aber feine Turnierrunde geschafft haben, durften sich über wahrhaft spektakuläre Matches freuen. In der jeweils ersten Hälfte, die von 20 bis 21 Uhr ausgetragen wurde, stand der Wettbewerb absolut im Fokus und wurde im Turf War ausgetragen. Während Marco sich die ganze Zeit über an seine .96 Gallon mit Sprenkler-Funktion klammerte, wechselten Ben, Lukas und Vik häufig mal ihre Waffen durch und griffen öfters zu kleinkalibrigen Feuerwaffen und Rollern. Von insgesamt knapp 30 Matches schaffte es die Redaktion, 14 für sich zu entscheiden. Wie man es von *Splatoon* kennt, gingen davon viele Matches höchst knapp aus und wurden teils mit einer Differenz von wenigen Prozentpunkten entschieden. Um möglichst vielen Lesern den Zutritt in die Lobby zu ermöglichen, wurde der Raum alle paar Matches neu aufgemacht – nur um wenige Augenblicke später wieder geschlossen zu werden. Gerade zu Beginn kam es immer wieder mal vor, dass es nicht alle Schreiberlinge der N-ZONE auf Anhieb in die Lobby geschafft haben. Nach kurzer Überlegung kam Host Marco zum Entschluss, einzelne Runden dann mit der Unterstützung eines Lesers auszutragen. Als die offiziellen Matches gegen 21 Uhr vorbei waren, wurde in jedweder Hinsicht bunt durchgewechselt. Sowohl Spielmodi als auch Teamkonstellation wurden ab jetzt dem Zufall überlassen, bis es um kurz vor 22 Uhr hieß: Feierabend, die Inklinge schwimmen nach Hause. In der Redaktion stimmen alle Beteiligten darin überein, dass dies nicht das letzte Match gegen die Leser der N-ZONE gewesen ist. Ihr könnt euch also sicher sein, schon bald wieder in den Kampf ziehen zu können. Und bis dahin steht Marco alleine sicher auch für das eine oder andere Match zur Verfügung.

Unser besonderer Dank geht an:
Karim, Cyril, Fafnir, Prinz Komi, Tabasa, Fienchen, Eli123, Adel, Dorian, SimonX#WiiU, ThunDeR, Michi, InkGirl, Johannes und Marco (nein, nicht der Redakteur)

DAS GROSSE SUPER MARIO MAKER GEWINNSPIEL

DAS SIND DIE GEWINNER!

Die Resonanz auf unser *Super Mario*-Gewinnspiel war gigantisch – mehrere Dutzend Leser teilten ihre ersten Begegnungen mit dem berühmtesten Klemper der Welt mit uns. Die drei Gewinner – sowie ein paar ausgewählte weitere Einsendungen – stellen wir euch auf diesen Seiten vor.

1. PLATZ

Daniel Krinke, Bielefeld

Der Zauber war sofort da, von der ersten Sekunde an. In faszinierendem Grün-Grau-Schwarz tat sich eine Landschaft wie aus einem Bilderbuch auf: Die Grafik war einfach und übersichtlich, doch die Röhren und Hügel luden sofort zum Verweilen ein. Alles war Funktion und trotzdem Spaß, die Landschaft in meiner Fantasie endlos weit. Dann die ersten Sprünge: Das erste „Boing“ von Tausenden, die noch folgen sollten. Natürlich starb ich sofort, denn ich war erst 11 und Jump & Runs mir neu. Doch schon beim zweiten Versuch war der wuselnde Minipilz platt. So ein Spaß! Dann wurden die Fragezeichen angesprungen. Heraus kam ein Pilz mit sagenhaften Kräften: Er machte Mario groß. Man erkannte nun pixelgroße Details, die man nur von der Verpackung kannte. Ein Schnauzbart, die Knöpfe einer Latzhose. Super! Noch toller war, dass die Schildkröten mit einem leisen „Brööööch“ explodierten. Auch dies kostete etliche Leben und Fluchtversuche. Das erste Level schien unschaffbar: So viele Abgründe und Fieslinge! Doch schon bald wurde ich selbst dieser Mario. Und wenn man einen Stern erwischte, konnte man zu einer grandiosen Hymne bis ans Ende laufen! Dass man hierbei so manchen Geheimweg unter den Röhren verpasste, erfuhr ich erst viel später. Woher hätte ich auch wissen können, dass unter mir klingende Münzen warteten? Viel kindliche Freude später wartete schon das zweite Level auf mich. Bewegende Plattformen und noch mehr Schildkröten. Wie fies! Aber ich war motiviert. Nanu? Was war das? Eine Blume, mit der man Gummibälle verschießen kann? Und man kann rennen, wenn man den B-Knopf drückt? Die Möglichkeiten und meine Fähigkeiten explodierten buchstäblich. „Nur“ von links nach rechts – und dennoch eine ganze Welt! Ziegelsteine bröckelten in Level 3 von der Höhlendecke, die Musik war gruselig. Spätestens jetzt wusste ich, dass ich etwas ganz Besonderes spiele. Ich war ein Entdecker und Superheld in einem. Ich war Mario! Und das werde ich dank Nintendo immer bleiben.

2. PLATZ

Thomas Sippel, Merzhausen

Bei mir wird die Geschichte etwas anders aussehen als bei anderen Lesern, da ich erst 14 bin und nicht mit SNES, N64 etc. aufgewachsen bin. Aber egal. Jetzt fang ich an. Meine Eltern und ich waren im Urlaub bei meinen Großeltern zu Besuch, damals war ich, glaub ich, 5 oder 6. Meine Cousins waren auch da und hatten ein gewisses Gerät dabei, dessen Namen ich erst viel später erfuhr. Es war ein Nintendo DS. Sie spielten *New Super Mario Bros.* (das war damals noch ganz neu!) gegeneinander. Es ist schon lange her, aber ich kann mich genau daran erinnern, dass sie in der Eisarena gespielt haben und einer einen Riesenpilz (ja, eigentlich Megapilz) einsammelte und alles plattmachte. Einer hat auch noch normal gespielt und er hat mich aussuchen lassen, welche Welt er nehmen sollte. Ich glaube, ich hab Welt 3 (also die Strandwelt) genommen. Damals wusste ich nicht, was sie da machen, und mein persönlicher „Mario-Durchbruch“ kam erst später, als ich 7 war. Da haben nämlich dieselben Cousins ein Flashgame mit Mario gespielt. Als wir wieder zu Hause waren, wollte ich das auch machen. Gesagt, getan. Mein erstes Mariospiel war also tatsächlich ein Flashgame. Später kam dann der DS dazu (ja, mit *New Super Mario Bros.*!), dann die Wii, und jetzt habe ich insgesamt 36 Nintendo-Spiele! *Zelda*, *Pokémon* und *Professor Layton* sind jetzt auch dabei, aber Mario bleibt mein ewiger Spitzenreiter!

3. PLATZ

Ingo Suppan, Graz

Meine erste Begegnung mit Mario war in *Super Mario Land*. Ich hatte zuerst keinen eigenen Game Boy, kannte das Spiel nur von Freunden. Aber diese – damals unvorstellbar moderne – Technik zog mich in ihren Bann. Irgendwann

war es dann so weit und genug Bitten und Betteln führten dazu, dass ich mir einen Game Boy bei einem Versandhaus bestellen durfte. Dem Handheld lag *Tetris*

bei, also bestellte ich *Super Mario Land* und zwei weitere Spiele extra dazu. Aber es hatte nicht sollen sein. Als das Paket ankam, fehlte ausgerechnet der *Mario*-Titel – „leider vergriffen". Es dauerte für mich damals eine gefühlte Ewigkeit, bis ich das nachgelieferte Modul dann einlegen konnte und auf meiner ersten eigenen Nintendo-Hardware mit dem Klempner virtuelle Welten erkunden konnte. Mein Vetter spielte den Titel damals auch, aber er hatte ihn schon länger und war immer ein paar Levels voraus. Immer wenn wir uns trafen erzählte ich, was ich bereits erlebt hatte, und er half mir, mich auf die noch bevorstehenden Herausforderungen vorzubereiten. Wenn ich heute *Super Mario Land* spiele, dann bin ich ruck, zuck durch, aber damals dauerte es Wochen, bis ich mich in die letzte Stage durchgekämpft hatte. Und was für ein erhabenes Gefühl durchflutete mich, als ich endlich den fiesen Tatanga besiegt hatte und die Prinzessin wieder gerettet war. Doch von all den teilweise seltsamen Levels blieb mir über all die Jahre vor allem jenes mit den Steinköpfen in Erinnerung. Als ich dann voriges Jahr auf der Osterinsel war, da musste ich beim Anblick der Moais in Rano Raraku gleich an meine Game-Boy-Abenteuer denken, doch diesmal war ich Mario und hüpfte vor Freude durchs Level …

Michael Hördt, Heidelberg

„Erzählt von der Begegnung mit eurem ersten *Super Mario*-Spiel!" – diese Aufforderung der N-ZONE sorgte bei mir für leuchtende Augen, sobald ich nur den Gedanken an das Spiel ergriff. Den Gedanken an ein Spiel, das nicht einfach nur ein Spiel ist, von einer Revolution, die unseren Blickwinkel auf Videospiele für immer verändern sollte, von einem Meisterwerk, das den Begriff des Meisterwerkes neu definierte, von *Super Mario 64*. Ich hatte vor *Mario 64* nur wenig Erfahrung mit Videospielen. Als ich aber eines Tages in einem Kaufhausvideo die ersten bewegten Bilder in 3D sah, war es um mich geschehen: Dieses Spiel und diese Konsole musste ich haben. Für mich als 10-Jähriger war die Ausleihe in der Videothek die erste Möglichkeit, beides frühzeitig erleben zu können. Und was war es für ein Erlebnis! Zum ersten Mal den Controller in der Hand und in Peachs Schlossgarten rumtollen, rein ins Schloss und ab zu Bob-Ombs Bombenberg. Noch heute kann ich die Musik von den Welten mitsummen. Der erste Ausflug war unglaublich, aber auch für mich als Ungeübten schwierig. Als ich einen anderen, älteren Spielstand eines anderen Spielers fortführte, geschah es dennoch – ich schaffte es tatsächlich, meinen ersten Stern zu holen: „Fliege zur schwebenden Insel!". Noch heute erinnere ich mich bei meinem jährlichen Durchspielen an dieses Erfolgserlebnis. Und auch an meinem jährlichen Durchspielen sieht man, was *Mario 64* ausmacht. Zeitloses Gameplay, eine immer noch in sich stimmige Grafik, eine perfekte Steuerung und ein Leveldesign, das mich immer noch Neues finden lässt. Sei es das Erklimmen der Levelspitze oder das Surfen mit dem Koopapanzer, jedes Mal ist man versucht, neue Wege zu finden und Mario noch präziser durch die Levels zu lenken. Noch heute halte ich *Mario 64* für das beste Jump & Run aller Zeiten und nach *Ocarina of Time* für das beste Videospiel, das je entwickelt wurde.

Moritz Sippl, Deusmauer

Heute möchte ich euch meine Begegnung mit meinem ersten *Super Mario*-Spiel erzählen. Damals war ich ungefähr 7, als wir meinem Onkel halfen, seinen Keller auszuräumen. Auf einmal erblickte ich in dem ganzen Getümmel einen schwarzen Kasten, den legendären Nintendo 64 mit dem Spiel *Super Mario 64*. Ich fragte sofort nach, was das denn sein könnte. Als mir mein Onkel das dann erklärt hatte, sind wir sofort zum Fernseher gestürmt und haben den N64 angeschlossen. Als ich dann Mario das erste Mal erblickte, schloss ich ihn sofort in mein Herz. Ich spielte das Spiel dann rauf und runter und schaffte es später sogar fast, die 120 Sterne zu knacken. Ich bin schon sehr gespannt auf die kommenden Jahre von Mario, ich hoffe, sie werden so genial wie die ersten 30. Deshalb alles Gute zum Geburtstag, Mario!

Bastian Rückert, Birkenwerder

Meine erste Begegnung mit Mario hatte ich im Jahr 2006. Ich bekam zu meinem sechsten Geburtstag ein Nintendo DS lite mit dem Spiel *New Super Mario Bros.* geschenkt. Damals war mir Super Mario zwar noch kein Begriff, aber das 2D-Gehüpfe durchs Pilzkönigreich, um die entführte Prinzessin Peach zu retten, hat mir von Anfang an gefallen. Mario und sogar die zur Musik tanzenden Koopas wirkten auf mich sofort sympathisch. Aufgrund des hohen Spielspaßes, sowohl im Einzelspieler- als auch im Mehrspielermodus, sollte es bei diesem einzigen Spiel natürlich nicht bleiben. Mit der Wii durfte ich dann in *Mario Kart* mit Mario um den ersten Platz fiebern und in *Super Mario Galaxy 1* und *2* von Planet zu Planet hüpfen. Die Freude war groß, als dann 2009 *New Super Mario Bros.* für die Wii erschien. Da wo vor neun Jahren nur ein DS lite mit einem Mario-Spiel war, ist jetzt ein Regal randvoll mit Mario-Fanartikeln und Mario-Games. Auch mit 15 Lebensjahren habe ich noch nicht den Spaß an den Jump & Runs verloren. Danke Nintendo, danke Mario!

Mit freundlicher Unterstützung von
Nintendo

DAS N-ZONE-WETTBÜRO

DARUM GEHT'S IM WETTBÜRO: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer haben die Ausgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:
Unsere Leser versüßten uns den Arbeitsalltag mit einigen echt toll inszenierten *Pokémon Tekken*-Kämpfen! Nicole Meyer aus Lotte schrieb zu ihrem Bild: „Auf diesem schönen Bild dürft ihr beobachten, wie ein Tragosso mit seiner Attack Knochenkeule auf ein Woingenau schlägt, doch dieses schützt sich mit Konter und streckt frech dem Tragosso die Zunge raus." Da alle Einsendungen toll waren, bestimmten wir den Gewinner per Los. Weil die Wettbedingungen erfüllt wurden, musste Lukas sich dabei ablichten lassen, wie er Marco auf den Schultern trägt, der einen Kaffee trinkt, während Lucas gleichzeitig eine Wurstsemmel isst. Und zwar aus Gründen!

Nicole Meyer

Christine Weber

DIE AKTUELLE WETTE
Diesmal muss gemalt werden – und zwar anlässlich des Releases von *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes*. Lukas wettet, dass es keinen Leser gibt, der uns eine Zeichnung zukommen lässt, die folgende Kriterien erfüllt: Wir wünschen uns ein Bild, auf dem die drei spitzohrigen Helden des Abenteuers zu sehen sind. Was sie gerade tun, ist egal, es soll aber eine typische *Zelda*-Aktion sein – lasst sie also Bomben durch die Gegend werfen, einen Boss bezwingen, Hühner jagen oder Rubine einsammeln. Welche Zeichenmaterialien ihr benutzt, steht euch frei.

Irrt Lukas sich, so muss er sich im kalten Herbstwetter von seinen Arbeitskollegen mit einem Eimer eiskaltem Wasser übergießen lassen. Die Aktion halten wir natürlich auf einem Foto für euch fest! Der Gewinner erhält zudem eine coole *Iron Patriot*-Actionfigur aus *Iron Man* sowie die *Disney Infinity 2.0*-Figur Hulk. Einsendeschluss ist der 1. November 2015. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg!

Mit freundlicher Unterstützung von

Alexander und Thomas Wegricht

DIE SUPER MARIO MAKER-BASTELECKE

Basteln, bis die Pilze fliegen: An dieser Stelle veröffentlichen wir ab sofort ID-Codes der *Super Mario Maker*-Levels unserer Leser, damit andere Pilzkönigreich-Bauer diese genießen können!

Levels von Andi Hammerl

Spike-Spectacle:	96B7-0000-001E-7FC9
Terror-Tower:	DEA2-0000-0022-B578
Crazy Clouds:	E823-0000-0025-DB4E
Marios Call of Duty:	AD13-0000-002E-24C6
Mysterious Mustache-Man:	1ED9-0000-0047-8C95

Levels von Edelgard Reindl

Perfektion:	969D-0000-0043-247D
SPG-siehst Du alles? 1.0:	10F5-0000-0050-5881
SPG-siehst Du alles? 2.0:	08DE-0000-0050-919A
Animal Crossing Time:	4944-0000-0052-826B
Albtraum ohne Ende!:	B394-0000-0058-DED2

INTERVIEW MIT LET'S PLAYER MARCEL

Marcel ist 25 Jahre alt, kommt aus Hamm in Nordrhein-Westfalen und ist als Don Marci auf Youtube als Let's Player unterwegs.

N-ZONE: Du bist Let's Player auf Youtube. Wie kamst du dazu?
Marcel: Vor ca. 6 Jahren wollte ich zu einem Spiel etwas nachsehen und bin dadurch bei einem Let's Play gelandet. Der Kommentar, die vereinzelten Witze, lustige Fails, all das hat mich ziemlich gut unterhalten und dadurch habe ich mich mehr mit Let's Plays befasst. So fing das Ganze an.

N-ZONE: Was spielst du so?
Marcel: Bevorzugt let's playe ich Spiele rund um Mario & Co. Mit *Super Mario World* habe ich im zarten Alter von fünf oder sechs Jahren Videospiele für mich entdeckt. Außerdem mag ich zum Beispiel *One Piece*, *Pokémon*, *Super Smash Bros*, *Mario Kart* und hin und wieder ein gutes Indie-Game. Generell bevorzuge ich Nintendo, hin und wieder spiele ich aber auch auf der Playstation oder dem PC.

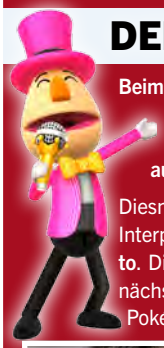
N-ZONE: Was machen deiner Meinung nach gute Let's Plays aus?
Marcel: Das ist großteils Geschmackssache. Es gibt jedoch „Standards", die man wenn möglich bieten sollte. HD-Auflösung gehört zum guten Ton und wird von der großen Mehrheit erwartet. Die Lautstärke der eigenen Stimme sollte auf das Video selbst angepasst sein. Beides muss gut verständlich sein, darf sich gegenseitig aber nicht stören. Was ich persönlich wichtig finde, ist, dass man man selbst bleibt. Es fällt auf, wenn man sich verstellt oder versucht, andere zu imitieren.

N-ZONE: Was glaubst du ist es, das Leute an Let's Plays reizt?
Marcel: Das kann verschiedene Gründe haben. Die einen wollen ein Spiel sehen, welches sie selbst aus verschiedenen Gründen nicht zocken können. Andere mögen die Art, wie der Let's Player spielt, was er zum Spiel an sich zu erzählen hat und darüber weiß. Viele möchten sich einfach unterhalten lassen und gucken etwa LPs zu lustigen Spielen, um herzhaft zu lachen und Horrorspiele, um sich zu fürchten oder sich darüber zu belustigen, dass der Let's Player sich fast einschifft. Für wieder andere ist es ein Ersatz zum Fernsehen. Man kann „einschalten", wann man möchte, sehen, was man will, und man ist an nichts gebunden.

NINTENDO BÄCKT FÜR DIE N-ZONE

Anlässlich des Releases von *Super Mario Maker* sowie des 30. Geburtstages des berühmtesten Klempners der Welt ließ uns Nintendo diese wunderschöne Torte zukommen. Wir haben sie restlos verspeist und können bestätigen: Sie war lecker!

DER PROMii-WETTBEWERB



Beim Promii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines von uns vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version eines Gumbas aus der letzten Ausgabe kommt von Johannes Dunkel!

Diesmal gucken wir nach Japan. Wir suchen die beste Mii-Interpretation von Nintendo-Mastermind **Shigeru Miyamoto**. Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird im nächsten Heft abgedruckt, der Gewinn erhält zudem das Pokémon-Sammelkartendeck Blitztornado.

Einsendeschluss ist der 01. November 2015. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an lukas.schmid@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine exakte Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Viel Erfolg beim Basteln!

Sag mal!

DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Dieser lustige Vorschlag unseres Lesers Jacek W. gefiel uns am besten.

Und jetzt seid ihr dran: Was sagen Link und seine zwei gruseligen Klone in dieser Szene? Schickt uns eure Texte bis zum 1. November 2015 an: lukas.schmid@computec.de! Der unserer Meinung nach lustigste Spruch kommt ins nächste Heft!

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Diesmal schickt uns Edelgard ein Bild mit Widmung – und zwar gilt diese Andi Hammerl, der uns regelmäßig bei Warios Sinnloswissen unterstützt.

MEH SMASH BROS

Hi N-ZONE!

Die Loblieder überspringe ich mal und komme gleich zu meinem Anliegen. Ich bin der Meinung, dass *Super Smash Bros. für Wii U* der schlechteste Teil der Reihe ist. Warum? Weil es technisch in mancher Hinsicht sogar *Melee* unterlegen ist – abgeknickte Körperteile, falsche Schattenwürfe, starre Klamotten, unnatürliche Gesichtszüge … Es ist außerdem viel zu einfach gehalten, selbst auf der höchsten Stufe. Man hat alle versteckten Kämpfer und Stages in null Komma nichts freigespielt und somit ist auch die Langzeitmotivation dahin … Und dann hat man auch noch diese unpraktische Menü-Steuerung aus *Brawl* übernommen! Über die Trophäen-Beschreibungen will ich gar nicht erst schreiben, und das „Brettspiel“ und der neue Break-The-Target-Modus sind komplett bescheuert! Selbst wenn *Brawl* sehr umstritten ist, ist es immer noch besser als das neueste Spiel. Da war die Motivation durch die Einzelspieler-Kampagne gegeben! Als treuer Nintendofan und Wii-U-Besitzer finde ich es traurig, dass mich selbst der kleine Bruder auf dem 3DS mehr anspricht. Klar ist das alles subjektiv, allerdings glaube ich, dass es besser wäre, wenn man zu den Serien-Wurzeln und vor allem zu dem Meisterstück *Melee* zurückkehren würde. Was meint ihr dazu?

N-ZONE: Geschmäcker sind natürlich verschieden, wir hier in der Redaktion finden allerdings *Super Smash Bros. für Wii U* unisono klasse. Den ohnehin eher lahmen Subraum Emissär aus *Brawl* vermissen wir nicht. Allerdings geben wir dir Recht: Was Anspruch und Zugänglichkeit angeht, hatte und hat *Melee* am meisten zu bieten. Der neue Teil hingegen ist breit gefächert und hat durch die Tatsache, dass er regelmäßig mit neuen Inhalten versorgt wird, quasi unbeschränktes Potenzial zur Langzeitmotivation. Deine Kritik an der Technik können wir zudem nicht ganz nachvollziehen. Klar gibt es noch hübschere Wii-U-Titel, aber *Smash Bros.* macht doch echt was her. Ich denke, dein Problem ist, dass du das Spiel durchgehend mit den Vorgängern vergleichst; versuche doch mal, es als für sich stehende Sache zu betrachten, dann findest du es vielleicht gleich viel besser :-) Macht weiter so einen tollen Job! (sonst schreibe ich euch noch einmal ;)) **Ben Downed**

RETRO-GESCHENK

Liebes N-ZONE-Team,

schon seit Gamecube-Zeiten bin ich treuer Leser eurer Zeitschrift, meinen ersten Leserbrief verfasse ich jedoch erst heute. Anlässlich meiner Hochzeit habe ich von meinen Freunden ein wunderbares Nintendo-Geschenk erhalten, das ich euch nicht vorenthalten wollte: Neben einem stilechten *Super Mario*-Fragezeichenblock befand sich ein alter Game Boy in dem Päckchen. Ein zusätzlich beigelegter Schraubendreher gab den unterschwelligen Hinweis, den Großvater aller Mobilkonsolen zu öffnen. Ich konnte es kaum glauben, wie viele Schrauben sich in dem Gerät befanden. Nach gefühlten 28 Schrauben bin ich bis unter die Platinen gelangt und konnte eine Menge säuberlich gefalteter Geldscheine bergen. Der Blick ins Innenleben meiner ersten Spielekonsole hat sich also gelohnt :-) Das Geschenk drückt genau das für mich aus, wofür Nintendo-Spiele auch heute noch stehen, nämlich für Kreativität und Spaß. Es erinnert mich an zahllose Kämpfe im Hyrule-Tempel in *Super Smash Bros Melee* und knochenharte *Mario Kart*-Duelle, die den Ehrgeiz in ungeahnte Höhen getrieben haben. Und jetzt genieße ich *Super Mario Maker*, bei dem ich Freunde mit übertrieben schwierigen Levels zur Verzweiflung treibe :-)

N-ZONE: Servus Mathias! Zuallererst: Wir wünschen dir und deiner Frau alles, alles Gute zu eurer Hochzeit und ein tolles Leben miteinander! Danke zudem, dass du dein tolles Hochzeitsgeschenk mit uns teilst – da schlagen unsere Nintendo-Herzen doch gleich höher :-)

Viele Grüße aus Mainz, **Mathias**

Ein stilvoll zurechtgebastelter Game Boy, gefüllt mit Geld – unser Leser Mathias war von seinem Hochzeitgeschenk mehr als angetan. Und wir sind es auch – eine tolle Idee!

ZEICHENFAN

Hallo liebes N-ZONE-Team,

ich lese euer Magazin schon seit Jahren. Ist zwar schwer, weil ich in der Schweiz lebe, aber es lohnt sich trotzdem, regelmäßig nach Deutschland zu kommen, um mir die neueste Ausgabe zu kaufen :-D Ich bin ein riesiger Fan von Nintendo (besonders von *The Legend of Zelda*) und bin froh, dass ihr die gleiche Leidenschaft wie ich habt.

N-ZONE: Hallo Asya! Ja, die Nintendo-Leidenschaft ist es, die uns alle verbindet. Frag doch mal bei deinem örtlichen Zeitschriftenladen nach, ob er die N-ZONE nicht in sein Sortiment aufnehmen will – für uns wäre es tolle Werbung und dir würde es das Leben erleichtern :-)

Asya schickt uns diese wirklich beeindruckende Zeichnung, die sie von Link angefertigt hat. Kaum zu glauben, dass die talentierte Künstlerin erst dreizehn Jahre alt ist! In dem Alter waren wir schon stolz, wenn wir einen geraden Strich im ersten Anlauf hinbekamen.

Jetzt zum eigentlichen Thema, dem *Splatoon*-Wettbewerb aus Ausgabe 219, an dem ich teilgenommen habe. Ich war echt froh, dass ich dafür zeichnen durfte. Ich male jetzt schon seit vier Jahren (bin dreizehn), am liebsten Mangas. Hoffentlich gefällt euch meine Zeichnung!

N-ZONE: Die hat uns sogar ganz wunderbar gefallen! Angesichts der riesigen Menge an Einsendungen hat sie es leider nicht unter die Gewinner geschafft, toll ist sie aber ohne Frage :-)

Diesmal habe ich eine Zeichnung von Link drangehängt, XD Liebe Grüße, **Asya**

EIN TOLLES LOB 1

Liebes Team der N-ZONE,
zunächst möchte ich euch die üblichen, aber wohlverdienten Lorbeeren für euer Magazin überreichen: Seit Jahren bin ich begeisterter Leser eures Magazins. Ich wollte immer selbst für die N-ZONE arbeiten und habe irgendwann begonnen, für eine Seite im Netz Spiele zu testen.

N-ZONE: Das freut uns sehr – wir hoffen, du hast beim Testen genauso viel Spaß wie wir :-)

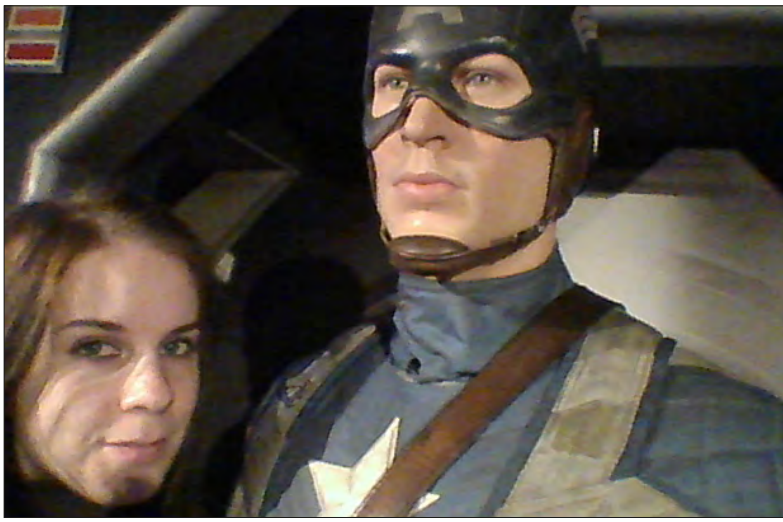
Nun aber genug der Huldigung. Kommen wir zu dem Grund, weshalb ich euch diese Zeilen schicke. In der Ausgabe 09/2015 habt Ihr unter der Überschrift „Ein Leser weniger“ die Abo-Kündigung Marcel P.'s (Synonym) abgedruckt, welche dieser aufgrund eurer „gewissenlosen Homosexuellenpropaganda“ in einer Vorschau und in Lukas' Kolumne vornahm. Die N-ZONE nahm diese Kündigung provokant offenherzig an, womit ihr euch von einer Einstellung wie der dieses Ex-Abonnenten distanziert. Dazu möchte ich euch meinen vollsten Respekt und meine Bewunderung aussprechen! Dieser Konflikt hat keine Berührungspunkte mit dem Thema Nintendo und niemand hat euch gezwungen, dieses Kündigungsschreiben zu veröffentlichen. Dennoch habt ihr euch zur Veröffentlichung entschieden und somit ein Statement für Meinungs- und Entscheidungsfreiheit gesetzt, auch auf die Gefahr hin, dass es potenzielle Leser oder Abonnenten abschrecken könnte. Ich bin begeistert von eurem sozialen Verantwortungsbewusstsein. In Zukunft lese ich die N-ZONE nicht nur wegen der professionellen Informationen zum schönsten Hobby der Welt, sondern auch aus Überzeugung.

N-ZONE: Hach, da werden wir ja ganz rot :-) Aber ganz im Ernst: Vielen, vielen lieben Dank für deinen Brief – das zeigt uns, dass wir mit Recht stolz auf Leser wie dich sein können, die bereit sind, über den Tellerrand falsch verstandener Traditionen hinwegzublicken. Deinen Respekt und die Bewunderung für uns geben wir also mit großer Freude ganz genau so an dich zurück :-)

Macht weiter so, ihr seid die Besten :) **Johannes Paul**

EIN TOLLES LOB 2

Hallo N-ZONE,
jeden Monat warte ich gespannt auf euer Heft, um in alten Zeiten zu schwelgen und Infos über meinen liebsten Videospieleherstellern zu lesen. Ganz großes Lob an euch, ihr seid mit Herz und Seele dabei und so tue ich es euch gleich, wenn ich euer Heft lese. Das Thema Homosexualität ist ja momentan in eurem Heft ganz schön prominent. Nichtsdestotrotz fühle ich mich gezwungen, auch noch meinen Senf dazuzugeben. Erst einmal finde ich eure Haltung sehr lobenswert. Ihr zeigt euch tolerant und ärgert euch nicht einmal, wenn Kunden abspringen, die sich von eurer „Homosexuellen-Propaganda“ gestört fühlen. Ich fand das sehr witzig und das war ein super Statement. Der Brief von Peter in der letzten Ausgabe hat mich sehr geärgert, wie euch anscheinend auch. Seinen Versuch, zu erklären, worum es in der Ehe geht, halte ich doch für sehr bedenklich, ebenso die Tatsache, dass er Lukas falsche Worte in den Mund legt und behauptet, dass dieser meint, dass man sich erst liebt, wenn man verheiratet ist. Es gibt mittlerweile schon 19 Staaten, in denen gleichgeschlechtliche Ehen möglich sind. Den Anfang haben 2001 die Niederlande gemacht. Wenn man sich mit diesem Thema beschäftigt, sollte man über den Tellerrand schauen. Soll doch jeder machen wie er denkt, andere Länder zeigen, dass es möglich



Unsere Leserin Karin war zwar zu spät für die letzte N-ZONE-Wette dran, wollte aber trotzdem unbedingt ihr „Treffen“ mit Captain America mit uns teilen. Dankeschön!

Unser Leser Marc Fuchs ist nicht nur begeisterter Zeichner, sondern auch leidenschaftlicher *Smash Bros.*-Spieler, wo er unter dem Pseudonym „Fistman“ kämpft.

ist. Ich denke, Lukas hat mit „diskriminierendes Verbot der Homo-Ehe“ nichts anderes gemeint, als das er es diskriminierend findet, dass diese in Deutschland nicht erlaubt ist. Der Mensch hat immer Angst, wenn Dinge passieren, die er nicht nachvollziehen kann. Deshalb bedarf es Menschen, die sich neuen Dingen öffnen, und ich bin froh, dass die N-ZONE diese Meinung teilt. Vielen Dank dafür!

N-ZONE: Wow, nach Johannes' Brief gleich noch so ein tolles Statement – vielen Dank dafür! Du hast den Nagel auf den Kopf getroffen; ganz genau so hat Lukas den Begriff „diskriminierendes Verbot der Homo-Ehe“ gemeint. Konservatives Schubladendenken führt dazu, dass nicht nur die Rechte großer Bevölkerungsgruppen beschnitten werden, sondern in weiterer Folge, dass die Gesellschaft als Ganzes auf der Stelle tritt; weil was bisher nicht war, darf – so die Denke – auch in Zukunft nicht sein. Zum Glück seid ihr, unsere Leser, da schon viel, viel weiter.

Liebe Grüße **Maik Petryzin**

Die Hüllen von Game Boy und Game Boy Color sahen einander recht ähnlich. Das sorgte damals wie heute bei Nintendo 3DS und New Nintendo 3DS bei manchen Spielern für große Verwirrung.

ALLES WIEDER GUT?

Liebe N-ZONE,

In der letzten Ausgabe hat sich der Herr Raupach – zu Recht – über meinen Leserbrief beschwert – darum hier einige Ergänzungen: Werter Herr Raupach. Ich habe meinen eigenen Leserbrief noch einmal durchgelesen und musste feststellen, dass Ihre negative Rückmeldung zu diesem Leserbrief absolut berechtigt ist. Allerdings wollte ich Sie nie direkt angreifen. Tatsächlich hab ich es einfach nur komplett verpennt, eine erkennbare Trennung an der Stelle einzufügen, wo sich meine Argumente nicht mehr auf Sie beziehen. Ab dem Moment, wo ich von erwachsenen Männern ohne Selbstbewusstsein sprach, bezog ich mich auf spießige Menschen, nicht auf Sie. Für die fehlende klare Trennung möchte ich mich entschuldigen. Ich hoffe, damit sind alle Missverständnisse aus dem Weg geräumt :)

N-ZONE: Na, dann sind wir ja froh, dass sich die Angelegenheit aufgeklärt hat :-)

Zudem habe ich noch zwei weitere Anliegen. Zum einen möchte ich Lukas ein High-Five für seine gekonnte Antwort zu Peters Brief über die Homosexuellen-Propaganda geben. Gekonnte Diplomatie, die mit klaren Worten jedem Diskriminierungs-Gedanken den Stecker zieht. So muss es sein, gleiche Rechte für alle.

N-ZONE: Vielen lieben Dank :-)

Und zum Zweiten schicke ich euch wieder ein Bild, diesmal zu *Super Smash Bros. für Wii U*. Dort bin ich immer unter dem Namen Fistman unterwegs. Mario's Meteor-Faust ist mein Kennzeichnungs-Angriff, und ich liebe diesen Move! Ich wende ihn unentwegt an und wette, dass ich damit schon so manchen Spieler in den Wahnsinn getrieben habe. Nach *Brawl* war ich mir unsicher, ob das neue *Smash Bros.* was wird, aber mittlerweile bin ich soweit zu sagen, dass Big N mit dem

Unser Leser Masters1984 hat das Retrorätsel der letzten Ausgabe gelöst, zudem schickt er uns auch dieses *Art Academy*-Bild zu.

… und gleich noch einmal Edelgard. Neben Noppon Riki hat sie auch Shulk aus *Xenoblade* verewigt – cool! Wir danken für die toll gemachten Zeichnungen!

Wii-U-Teil die beste je dagewesene Nintendo-Klopperei hingelegt hat. Zudem würde mich interessieren, welches eure Hauptkämpfer sind. Meine sind Mario, Ryu, Fox und Captain Falcon.

N-ZONE: Na, die Frage scheint euch ja zu beschäftigen – die hatten wir schon mehrmals :-) Also: Lukas kämpft mit Lucas, Ben mit Quajutsu, Marco mit Samus und Viktor mit Link.

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit und lasst schön weiter die Steine rollen! **Marc Fuchs**

EIN TOLLES LOB 3

Hallo N-Zone-Team!

Nach dem letzten Leserbrief zur „Homosexuellen-Propaganda“ in der N-ZONE platzt mir allmählich der Kragen. Das Argument, die Ehe sei nur zur Fortpflanzung gedacht, ist an Engstirnigkeit kaum zu übertreffen. Mir fiel auch sofort das Gegenargument ein, dass mit Unfruchtbarkeit gestrafte Menschen dann ja genauso wenig heiraten dürften – stellte dann aber erfreut fest, dass Lukas in seiner Antwort ebenjenes Argument vorbringt. Ich hatte bis vor einigen Jahren selbst noch eine dezente Homophobie, welche ich aber auf jugendlichen Leichtsinn schiebe. Mittlerweile bin ich fast 30 und der Meinung, dass Homosexualität nichts Verwerfliches ist, zumal homosexuelle Menschen nichts, aber auch rein gar nichts für ihre Sexualität „können“. Niemand sucht sich freiwillig aus, worauf er steht. Und wenn ich dann gewisse Republikaner reden höre, die der Meinung sind, dass Homosexualität ähnlich der Pädophilie ist und dementsprechend therapiert werden müsse, dann kommt mir die Galle samt Frühstück hoch.

N-ZONE: Es braucht viel, viel Stärke, an seinen eigenen Ansichten zu arbeiten und zu der Erkenntnis zu kommen, dass man mit seinen Meinungen danebenliegt – wir finden es wirklich ganz toll, dass dir das gelungen ist. Idealerweise nehmen einige unserer jüngeren Leser vielleicht ein wenig aus dieser Debatte mit auf ihren Weg, mündige, rationale und liberale Erwachsene zu werden :-)

Ein Thema habe ich noch, mit dem ich auch direkt fortfahre, da mir beim besten Willen keine geeignete Überleitung einfallen mag. Dass viele Fans vor einiger Zeit ein Fass aufmachten, da sie die Verwechslungsgefahr zwischen 3DS- und New-3DS-Hüllen für zu groß hielten, stößt bei mir auf Unverständnis. Das ist absolut nichts Neues, ich dachte sofort an Game Boy und Game Boy Color. Die Spiele-Verpackungen glichen sich auch, bis auf den kleinen Vermerk „Only for Game Boy Color“ in der oberen Ecke. Damals hat sich darüber auch niemand beschwert – und wenn doch, dann hat das keinen sonderlich bleibenden Eindruck hinterlassen. Zumindest keinen so großen, dass ich mich daran erinnern könnte. So, das musste einfach mal raus. ;) Weitermachen!

Auch aus Luxemburg bekommen wir Post – unser Leser Andy schickt uns dieses beeindruckende Bild seiner Nintendo-Sammlung zu. Ein tolles Sammelsurium!

N-ZONE: Jawoll, Sir!

MfG **Rocco Fischer**

SPRINT-LESERIN

Hallo N-ZONE!

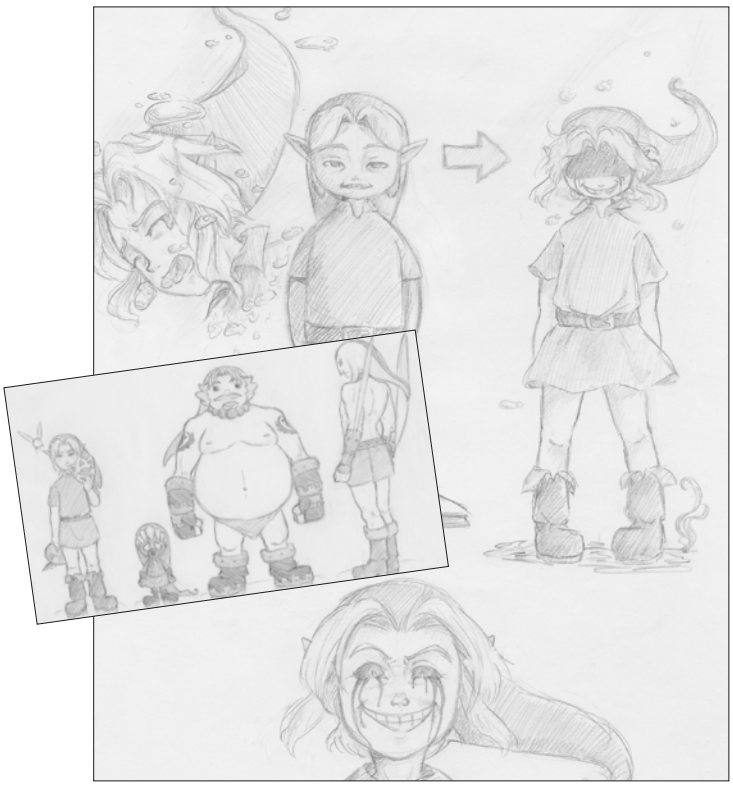
Zuerst einmal ein großes Kompliment: Ich liebe euer Magazin und kann nicht mehr ohne! Das Schöne an der N-ZONE ist, dass sie von eingefleischten Nintendo-Liebhabern geschrieben wird! Und genau das spiegelt sich auch in den Artikeln wieder. Bleibt so! Als Zweites möchte ich natürlich Lukas gute Besserung wünschen. Möge sein Arm schnell genesen, auf dass er schnell wieder *Mario Maker* spielen kann!

Zuerst sorgte Lukas' Kolumne zur Homo-Ehe in *Fire Emblem Fates* für eine Abokündigung – und dann zu einer Welle an unterstützenden Leserbriefen. Vielen, vielen Dank!

Unter dem Motto „Nintendo ist überall" schickt uns unser Leser Moritz dieses Bild eines Triforce zu, das er auf einen Schild entdeckt hat. Ein cooler Fund, Moritz!

N-ZONE: Vielen lieben Dank für die netten Worte! Ja, wir sind wirklich Nintendo-Fans mit Leib und Seele – und es freut uns, dass das bei euch anscheinend auch so rüberkommt :-) Lukas bedankt sich übrigens für die Genesungswünsche! Der Arm ist wieder heil, die Narbe über dem Auge ist auch schon wieder fast weg – und jetzt baut er ständig an höllisch schweren Levels, mit denen er euch, unsere Leser, in den kommenden Monaten malträtieren wird ;-)

Eure Einstellung zur Homosexualität und der Ehe zwischen gleichgeschlechtlichen Paaren finde ich goldrichtig! Außerdem finde ich es ziemlich cool, wie ihr den Leuten, die meinen, euch mit einer Abokündigung schaden zu können, rhetorisch ein Schnippchen schlagt! Als ich gestern im Supermarkt die neue N-ZONE sah, machte ich einen filmreifen fünf-Meter-Sprint zum Zeitungsregal. An dieser Stelle noch ein Lob: Die Ausgabe 222 ist euch vom Cover, von den Berichten und von dem ganzen Inhalt her wahnsinnig gut gelungen! Also: Danke für die N-ZONE! Danke für die allmonatlichen Sprints zum Zeitungsregal! Und danke für eure Nintendo-Leidenschaft!



Leserin Hilda Lorule schickt uns diese ebenso gruseligen wie toll gemalten *Majora*-Bilder.

N-ZONE: Danke fürs Lesen! Danke dafür, dass du jeden Monat für uns sprintest! Und danke für deine Leidenschaft, mit der du uns liest! :-) Ein zusätzliches, ganz großes Danke zudem für deine gesunde Einstellung zum Thema Homosexualität. Wie bereits in Johannes' Brief erwähnt: Wir sind stolz auf unsere Leser!

Liebe Grüße **Isabelle Jobst**

NICHT VERHUNGERN!

Hallo!
Ich dachte, ich schreib euch mal wieder. Zunächst einmal vielen Dank für Eure Vorstellung von *Don't Starve*. Marcos Test zum Spiel hat mich so neugierig gemacht, dass ich es mir direkt im eShop gekauft habe. Inzwischen habe ich schon viele Stunden damit verbracht und meine Begeisterung ist ungebrochen. Ich habe nun gelesen, dass ein weiteres Add-on mit dem Titel „Shipwrecked" angekündigt wurde. Meint ihr, dass dies auch auf der Wii U erhältlich sein wird?

N-ZONE: Derzeit ist's leider nur für den PC angekündigt – falls sich das ändert, liest du natürlich bei uns davon.

Nach dem Besuch der Gamescom frage ich mich außerdem, wie wahrscheinlich es ist, dass Nintendo beim NX auf eine Brille wie Oculus Rift setzt? Wär doch ziemlich cool. Und wo wir schon beim Thema Technik sind: In letzter Zeit bekomme ich immer öfter angezeigt, dass mein Gamepad die Verbindung zur Wii U verloren hat. Ich frage mich, warum, denn ich habe weder die Konsole verrückt, noch sitze ich anders vorm TV, als ich es sonst getan habe. Habt Ihr eine Idee, woran das liegen könnte?

N-ZONE: Nintendo hat erwähnt, dass VR-Brillen derzeit nicht Teil ihrer Hardware-Pläne sind – wenn, dann wird es ein Nintendo-Pendant zu Oculus Rift wohl erst in einigen Jahren geben. Bezüglich des Gamepads befürchten wir, dass dieses einen Defekt hat. Einen ähnlichen Fall hatten wir bei unseren Geräten noch nicht. Am besten, du wendest dich an Nintendos Support-Hotline oder schickst unter www.nintendo.de eine Supportmail – dort kann man dir bestimmt weiterhelfen.

Zu guter Letzt wollte ich noch bei Lukas für die Kolumne „Nintendo zeigt Regenbogenflagge" bedanken. Ich freue mich nun irgendwie noch mehr auf das neue *Fire Emblem* und finde es generell toll, dass Nintendo sich so weltoffen zeigt. Auch dass ihr darüber berichtet, hat mich sehr positiv überrascht. Vielen Dank also!

N-ZONE: Gern geschehen – Lukas sitzt übrigens gerade hier und wird ganz rot ;-)

Macht weiter so! **Felix B.**

SPLATOON-FRAGEN

Hallo liebes N-ZONE-Team,
gleich zu Anfang ein großes Lob: Ihr seid nach wie vor die Besten! Kommen wir nun zu meinen Fragen:

1. Gibt es eine Möglichkeit, schon im Voraus zu erfahren, welche Arenen und Rangkampfarten zu welchem Zeitpunkt in *Splatoon* spielbar sein werden (also zum Beispiel ein Muster, nach dem die Arenen auftreten oder eine Internetseite, auf der Nintendo vorab die zukünftigen Arenen etc. preisgibt)?

N-ZONE: Nein, leider gibt es derzeit keine Möglichkeit, die Maps vorherzusagen. Angesichts der großen Kritik vonseiten der Fans an diesem Umstand ist ein entsprechendes Update in naher Zukunft aber nicht unwahrscheinlich.

2. Wisst ihr, ob abseits der gerade erschienenen neuen Arena Schollensiedlung noch weitere Arenen als Update erscheinen werden?

N-ZONE: Definitiv – neue Arenen erscheinen am laufenden Band! Nintendos Strategie ist es derzeit, die eigenen Marken über Monate oder gar Jahre hinweg mit neuen Inhalten zu versorgen. *Splatoon* als einer der derzeit erfolgreichs-

Unsere Leserin Michaela ist ein Furry – also jemand, der sich stark mit humanoiden Tierwesen identifiziert. Das hier ist ihr Alter Ego Mecha in einem Mario-Kostüm.

ten Titel wird ergo noch sehr lange DLC-Unterstützung erfahren. Ab einem gewissen Zeitpunkt werden neue Inhalte wohl aber nur noch kostenpflichtig erhältlich sein.

3. Fändet ihr es auch super, wenn per Update ein Trainingsmodus eingefügt werden würde, in dem man zu jeder Zeit in allen Arenen sowie Modi gegen Computergegner antreten könnte?

N-ZONE: Ja, das fänden wir auch gut! Ein solches Update halten wir auch für durchaus denkbar.

Viele Grüße, **Marc**

FURRY-FAN

Hallo ihr lieben Leute von der N-ZONE, nun habe ich mich endlich mal dazu aufraffen können, euch eine Mail zu schreiben. Fairerweise muss ich sagen, dass ich seit über 20 Jahren eher das „SEGA-Fangirl" bin und mir Nintendo-Hefte erst gekauft habe, nachdem der gute Sonic die Konsole gewechselt hat. Dennoch war ich ab 1993 im offiziellen Club Nintendo. Mittlerweile kaufe ich die N-ZONE eigentlich jeden Monat, um mich über neue (und alte) Spiele zu informieren. Zu bemängeln hab' ich eigentlich nix, außer dass ihr bei von Nintendo entwickelten Spielen (*Splatoon*, die völlig überbewertete *Pokémon*-Reihe ...) meines Erachtens immer viel höhere Wertungen verteilt als die Konkurrenzmagazine. Ansonsten: macht weiter so, ich freue mich über jedes Videospiele-Printmagazin, das es noch gibt. Ach ja, vielleicht könnt ihr wie früher mal wieder das eine oder andere Poster beilegen?

N-ZONE: Findest du, dass wir zu nett bewerten? Ich denke, ein großer Faktor ist, dass Nintendo einfach sehr selten wirklich schlechte Spiele abliefert – insofern ist die Hitdichte in der N-ZONE entsprechend ziemlich groß. Natürlich liegen wir manchmal mit den Wertungen über dem weltweiten Schnitt, ebenso häufig aber auch darunter – wir denken, solange sich beides die Waage hält, stimmt die Ausgewogenheit doch :-) Poster legen wir immer gerne dann bei, wenn sich die Möglichkeit bietet – also etwa bei Releases großer Titel. Wir arbeiten aber bereits daran, deinen Wunsch regelmäßiger zu erfüllen, da auch viele andere Leser gerne mehr Poster im Heft hätten.

Der eigentliche Grund, weswegen ich euch schreibe, ist meine Zeichnung, die ich euch unbedingt zeigen muss. Ich bin seit zehn Jahren sogenannter „Furry" und habe meinen Charakter, Katzenfüchsin Mecha, in ein Mario-Kostümchen gesteckt. Irgendwie passt das gut, finde ich – hoffe, es gefällt euch! Am stolzesten wäre ich natürlich, wenn ihr es im Heft abdrucken würdet!

N-ZONE: Na, das machen wir doch sehr gerne :-) Schaut sehr cool aus!

Denn mal ein schönes Wochenende! **Michaela**

SPIELEARMUT

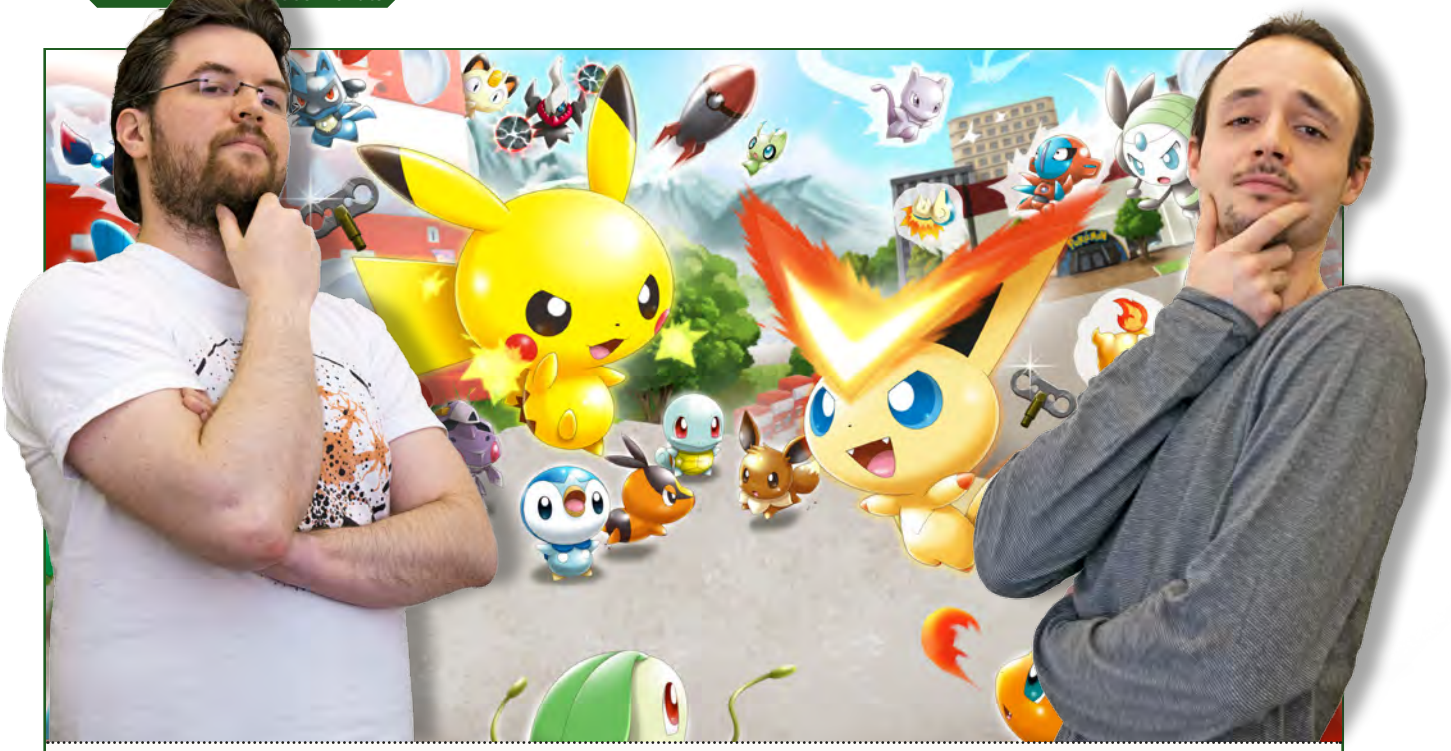
Hallo N-ZONE,
Ich schreibe euch bezüglich der Wii-U-Spieleflaute. Vorab möchte ich anmerken, dass die Wii U bei mir einen hohen Stellenwert im Vergleich zu anderen Konsolen hat. Mittlerweile muss man als Wii-U-Besitzer im Hinblick auf neue Spielveröffentlichungen allerdings viel Geduld mitbringen. Mit Sicherheit sind die relativ bescheidenen Verkaufszahlen der Konsole ein Grund für diese Spieleflaute. Beim Durchstöbern eurer Ausgabe 10/2015 lässt sich dies auch anhand der geringen Anzahl von Wii-U-Spieletests und Neuerscheinungen feststellen. Das Jahr 2016 und der Winter 2015 liefern zwar mit Titeln wie *The Legend of Zelda* oder *Xenoblade Chronicles X* vereinzelt neue Blockbuster-Titel für die Wii U, insgesamt betrachtet wage ich aber zu bezweifeln, dass Nintendo noch viele solcher Spiele veröffentlichen wird. Meint ihr, dass sich Nintendo möglicherweise derzeit schon auf die Entwicklung ihrer neuen NX-Konsole sowie den Smartphone-Markt konzentriert? Man betrachte diesbezüglich beispielsweise den kürzlich veröffentlichten Trailer zu *Pokemon Go*. Im Vergleich zur Wii U wird mit Smartphones und Tablets eine deutlich größere Zielgruppe angesprochen.

N-ZONE: Mit deiner Vermutung liegst du definitiv richtig – ein großer Teil von Nintendos personellen und finanziellen Ressourcen wird inzwischen für Entwicklungen für Mobile Games sowie zu einem gewissen Anteil für NX (wie auch immer das Gerät schlussendlich aussehen wird) genutzt. Das zeigt sich nicht zuletzt daran, dass die großen Marken derzeit hauptsächlich durch vergleichsweise günstige und schnell zu entwickelnde Spin-offs wie aktuell *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* am Leben gehalten werden. Das ist für Besitzer der aktuellen Konsole und des 3DS zwar schade, aber verständlich; Nintendo muss den neuen Markt, auf den sie drängen, von Anfang an gut mit Software versorgen, um dort Erfolge zu feiern. Und wer weiß: Wenn die Mobile-Pläne gut gehen, steht bestimmt auch noch mehr Geld für „klassische" Entwicklungen bereit.

Beste Grüße aus Bremen
Marvin Andreas

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: lukas.schmid@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth



GO, GO, POKÉMON GO!

Wenn ihr diese formidable N-ZONE-Ausgabe bis hierher verfolgt habt, kennt ihr *Pokémon Go* bereits aus unserer Vorschau ab Seite 16. Zeit für etwas amüsante Fachsimpelei zum Spiel!

Ben: Nun, Lukas. Darüber, was *Pokémon Go* ist und kann, haben wir uns ja bereits im Rahmen der Vorschau weiter vorne im Heft ausgiebig ausgelassen. Jetzt wollen wir ein anderes Thema auf den Tisch packen: all die herrlich-exzentrischen Möglichkeiten, mit der Nintendo die Fans der Taschenmonster auf Trab halten könnte! Den ersten Vorschlag aus der Community fand ich schon recht witzig: Man stelle sich vor, Microsoft hält gerade eine Pressekonferenz auf der E3 ab – Nintendo müsste nur ein Mewtu vor dem Expo-Gebäude freilassen, der Saal wäre wahrscheinlich sofort zur Hälfte leer! Wie schaut es denn bei dir aus, Lukas: Würdest du auf dem Weg nach Hause spontan deine Einkaufstüten zur Seite feuern, um ein plötzlich neben dir im Busch auftauchendes Pikachu einzufangen?

Lukas: Das kommt natürlich primär darauf an, ob das Spiel tatsächlich das bieten wird, was die Fans sich aktuell vorstellen beziehungsweise wünschen. Aber keine Frage: Wenn die Sammelei so spektakulär wird wie erhofft, dann bin ich auch dabei! Ich denke, dann würden sich jede Menge lustige Situationen ergeben. Ich würde für ein Pikachu – hoffentlich in der Shiny-Variante! – nicht nur mal gepflegt die Baguettetüte durch die Pampa pfeffern, ich würde wohl auch die eine oder andere Häuserfassade erklimmen. Oder wie wäre es in der Uni? Stell dir vor, der Dozent referiert vorne gerade über die Literaten des Sturm und Drang und hinter ihm hechelt ihm ein Glurak frech Feuer in den Nacken. Was macht man dann? Stoisch sitzen bleiben oder doch mal kurz zum Whiteboard schleichen und den guten Herren von seinem feurigen Schicksal erlösen?

Ben: Und dann guckt der dich verwirrt an, fragt, was du denn bitte schön machst, und du gibst als Antwort: „Oh, sorry, ich wollte Ihnen nur schnell den Drachen von Ihrem Rücken vertreiben. Auch wenn es ja eigentlich gar kein Drachen ist.“ Je nach Veranlagung deines Professors wird der Kollege dir mit einem eloquenten „Ähhhh …“ antworten oder schon mal vorsichtig die freundlichen Jungs in den weißen Kitteln verständigen. Mein erster Gedanke, als ich von *Pokémon Go* gehört habe, war übrigens: Geocaching! Stelle dir nur mal die Abenteuer vor, die das Spiel möglich machen würde! Da könnte sich zum Beispiel eine Grundschule bei Nintendo melden und einen spannenden Wanderausflug nachts in den Wald mit der ganzen Klasse organisieren – und schön tief im leicht unheimlichen Gehölz dürfen die Kids dann ein Pokémon finden und einfangen. Weil das Ganze ja auch noch Free-2Play wird, wäre das nicht einmal eine große Investition.

Lukas: Tatsächlich ist *Pokémon Go*-Entwickler Niantis ja mit dem Geocoaching-Hit *Ingress* der Durchbruch gelungen, der Vergleich liegt also sogar sehr nahe. Was ich auch sehr spannend fände: wenn ich meine eigenen Pokémon jederzeit neben mir laufen sehen könnte, sobald ich auf mein Smartphone gucke. Wer weiß, die Viecher könnten dann sogar auf feindliche Taschenmonster reagieren und in die entsprechende Richtung laufen, noch bevor ich die Position des Feindes überhaupt selbst geortet habe. Davon abgesehen: Ich bin gespannt, wie gratis das Spiel im Endeffekt wirklich wird – die Free2Play-Preise für teilweise fast zwingend benötigte Zusatzinhalte sind ja mitunter ganz schön happig.

Ben: Das ist eine starke Idee! Man stelle sich vor, du könntest plötzlich wie Ash Ketchum durch deine Stadt stiefeln und dabei zuschauen, wie dich dein eigenes, persönliches Pikachu zum Supermarkt oder Sportverein begleitet. Ich fürchte mich allerdings ebenfalls vor dem Zusatzinhalte-Hammer. Wenn *Pokémon Go* so richtig abgeht, wären da einige wirklich fiese DLC-Ideen möglich. Hoffen wir mal auf Nintendos gewohnt vornehme Zurückhaltung.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 46,00/12 Ausg.; Österreich: € 53,50/12 Ausg.; Ausland: € 58,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

☐ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 12/2015
ab 18.11.15 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

MARIO TENNIS: ULTRA SMASH (Test)

In der nächsten Ausgabe gehen wir mit Mario & Co. mal wieder auf den Tennisplatz und verraten euch, was das Sportspiel so zu bieten hat.

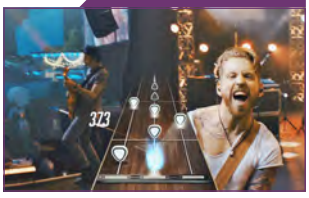
CHIBI ROBO!: ZIP LASH (Test)

Im zweiten 3DS-Abenteuer mit dem süßen Roboter geht's diesmal nicht um Fotos, sondern es steht ganz klassische Hüpfspiel-Action auf dem Programm.

SMT: DEVIL SURVIVOR 2 … (Test)

… *Record Breaker* ist eine erweiterte 3DS-Version des DS-Originals. Was diese kann, erfahrt ihr im nächsten Heft.

GUITAR HERO LIVE (Test)



Nach jahrelanger Pause kehrt *Guitar Hero* nun zurück. Ein starkes Comeback oder eine öde Vorstellung?

Games TV 24:
Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

GAMES TV 24

Die kostenlose App hat für alle Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. *Games TV 24* gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Laureen Eggmann, Karsten Mallas, Sebastian Zelada
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination **Titelgestaltung**	Albert Kraus Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Thomas Eder, Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 46,00
Österreich: € 53,50
Ausland: € 58,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store | Google play | amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

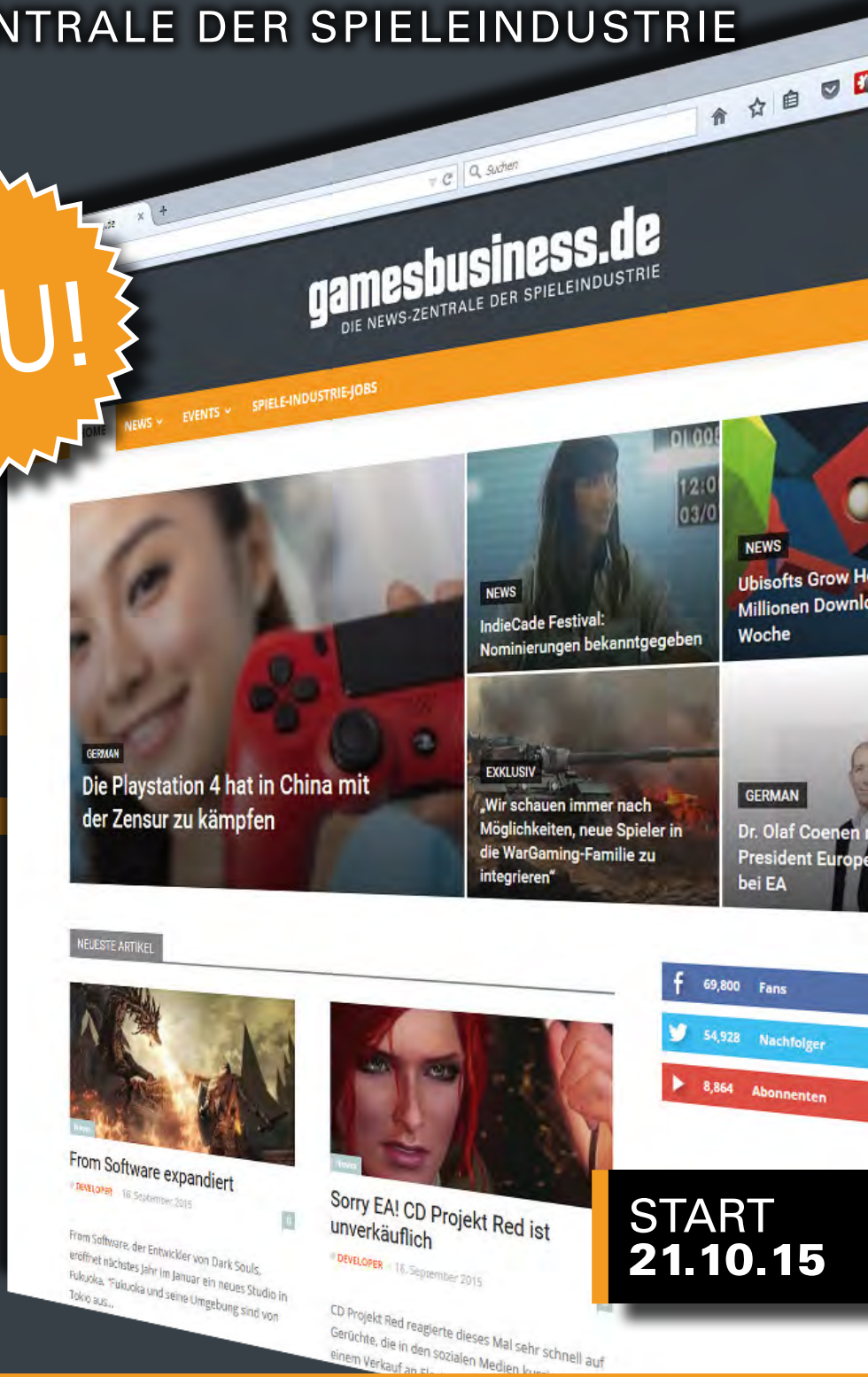
computec MEDIA

Aus gamesindustry.biz wird

gamesbusiness.de

DIE NEWS-ZENTRALE DER SPIELEINDUSTRIE

NEU!



NEWS & INTERVIEWS

JOBS IN DER SPIELE-INDUSTRIE

BRANCHEN-EVENTS

Registrieren Sie sich jetzt für den **kostenlosen Newsletter**!

START **21.10.15**

Ein Produkt der computec MEDIA